





LE JEU DE COMBAT DE L'ANNEE. SORTIE LE 28 OCTOBRE



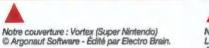
ELECTRONIC ARTS*

Pour plus d'informations sur Shaiq Fu, téléphonez su 72-17-07-83 ou écrivez à Electronic Arts, 12 rue du Château d'Eau, 69410 Champaghe au Mont d'Or. Version SNES distribuée par Ocean Software Ltd. Licence de Nintendo. Deliphine Software International et son logo de Shaiq et Shaiq Attaq sont des marques de Déliphine Software International. - Shaiq, le logo de Shaiq et Shaiq Attaq sont des marques deposées de Mino O'Mine, Inc. Nintendo est une marque deposée de Mino O'Mine, Inc. Nintendo est une marque deposée de Mino O'Mine, Inc. o'Mine de marques de Sega Enterprises Ltd. Ocean est une marque deposée de Sega et Medica de Sega et Marques de Sega et Medica de Sega et Marques de Sega et Medica de Sega et Med

NSOLES

l'actualité sur toutes les consoles







Notre couverture : Rebel Assault™ (Mega CD) and © Notre couverture : Hebel Assault " [Mega CD] and G LucasArts Enterlainment Company. Used Under Authorization. All right Reserved. Star Wars is a registred trademark of Lucasfilm Ltd. The LucasArts logo is a registred trademark of LucasArts Entertain-

Ce numéro n'est complet qu'avec le booklet "Mortal Kombat II. tous les personnages du jeu et leurs coups spéciaux".

GRATUIT DANS CONSOLES+

MEGADRIVE 32X TOUTES LES INFOS!



La tant attendue Megadrive 32X débarque enfin. Toutes les infos en direct "live" du Japon grâce à Banana San.

RÉALITÉ VIRTUELLE ET **ULTRA 64 CHEZ NINTENDO**

En plus de ses previews extraordinaires, Banana San nous a dégoté des infos sur les nouvelles consoles de Nintendo: réalité virtuelle et Ultra 64.





Flink, de Psygnosis, sur Megadrive: le plus beau jeu sur cette console (p. 102).

BEST OF C.E.S. DE CHICAGO

En direct de la McCormick Place à Chicago, Spy Goku et Banane Géniale ont quêté pour vous les sept Konsol Balls.

TIPS ET ASTUCES POUR LA RENTRÉE

Une tonne de tips pour bien démarrer la rentrée et pour mieux tricher grâce à notre cher Switch, le pro du paddle.

SONIC & KNUCKLES

Un nouveau Sonic su r Megadrive arrive le 18 octobre 1994. Toutes les infos et les premières photos en page 60.

NEWS ET INFOS

Les "restes" du C.E.S. et divers potins indiscrets...

VORTEX (SNIN)

Retrouvez le talent d'Argonaut dans ce nouveau jeu équipé du Super FX sur Super Nintendo.

LES TESTS LES PLUS COMPLETS

Liste des jeux classés par ordre alphabétique avec renvol aux pages.

AERO THE ACROBAT (MD)	111
ALIEN VS PREDATOR (ARCADE)	150
ALONE IN THE DARK (3DO)	146
ASTERIX AND THE GREAT RESCUE (GG)	140
BALL Z (MD)	100
BATTLETOADS DOUBLE DRAGON (SNIN)	134
CAPTAIN HAVOC (MD)	120
DONGEONS & DRAGONS - TOWER OF DO	ОМ
(ARCADE)	152
DONKEY KONG (SUPER GB)	132
ESCAPE FROM MARS	
STARRING TAZ (MD)	122
EXCITE STAGE 94 (SFC)	124
LEGEND (SNIN)	106
LEMMINGS 2 (MD)	130
MAGIC BOY (SNIN)	108
MEGA BOMBERMAN (MD)	112
MEGA RACE (MCD)	147
MONSTER MAX (GB)	138
MORTAL KOMBAT II (MD)	92
MORTAL KOMBAT II (SNIN)	94
PC KID (SFC)	110
REBEL ASSAULT (MCD)	148
SINK OR SWIM (MD)	128
SUPER ADVENTURE ISLAND 2 (SNIN)	126
SUPER STREET FIGHTER II (SFC)	96
TETRIS FLASH (SFC)	116
THE MISADVENTURES OF FLINK (MD)	102
TITI ET GROSMINET (MD)	118
TOMCAT ALLEY (MCD)	144
TURN AND BURN - NO FLY ZONE (SNIN)	114
WOLFENSTEIN 3D (JAGUAR)	88
WORLD HEROES 2	98
X-KALIBER (SNIN)	136

NOUS REMERCIONS POUR LEUR COLLABORATION

- LES MAGASINS: A GAME WORLD, ESPACE 3. KONCI ET SAMOURAÏ GAMES.
- ET TOUJOURS LES MAGAZINES JAPONAIS: FAMICOM TSUSHIN ET KADOKWA SHOTEN.

OMMAIR

• les tests les plus complets de toute la presse ludique

PREVIEWS

78

Les jeux qui devraient arriver incessamment sous peu (Urban Strikes sur MD, Pitfall sur SNIN...).

ATARI JAGUAR

86

Les nouveaux jeux, le CD-Rom, le Voice Data Modem et... le test complet de Wolfenstein 3D!





Sonic & Knuckles sur Megadrive. Un nouvel épisode à part entière, et une nouvelle cartouche qui va redonner du punch au monde de Sonic. Rendez-vous vite page 60.

DES MÉGA-HITS SUR CONSOLES 16 BITS!

92

Flink, le plus beau jeu sur Megadrive, Legend (SNIN), Mega Bomberman (MD) et Mortal Kombat II, plus saignant que jamais.

CD+

141

Les dernières infos et les tests des jeux sur CD-Rom sont dans CD+.

ARCADE

150

Deux nouveautés auxquelles il sera difficile de résister...

SPEEDY GONZATEST

154

Ce mois-ci, elle s'est surpassée et a testé ses jeux plus vite que jamais.

LE COURRIER DE BOMBOY

158

Il attaque votre volumineux courrier à la hache.

ZE KILLER... ARGH!...

164

Ze Killer va-t-il se teindre en blond et se faire refaire le nez?

Salut les bronzés! Si vous pensez que c'est encore l'été, détrompezvous: en ce qui concerne les jeux, c'est déjà presque Noël! Alors que les nouveautés s'étaient faites rares durant les six premiers mois de l'année, voici que le rythme s'accélère, et même qu'il s'emballe! Nous allons donc crouler sous une avalanche de nouveautés durant

les trois prochains mois et la qualité devrait être au rendez-vous car les éditeurs gardent leurs meilleurs jeux pour cette période. La lutte sera rude, et gare aux éditeurs qui essaveront de vendre des petits jeux face aux "monstres" comme Donkey Kong, Mickey Mania et autres Roi Lion! Il est vraisemblable que ces titres figureront dans le tiercé gagnant en fin d'année, mais il faut espérer que d'autres jeux de qualité auront également du succès, même ceux qui n'ont pas l'avantage de bénéficier d'une grosse licence. Je pense à des jeux très fun comme Flink, Mega Bomberman ou encore Street Racer. Quant aux très nombreux fans de baston, leur principal problème sera de faire un choix entre tous les excellents jeux de ce type qui sortent ces temps-ci... dommage que l'on ne puisse pas tout acheter! Nous tenons à vous remercier d'avoir été si nombreux à répondre à notre enquête cet été, soyez certains que nous tiendrons compte de vos suggestions. Du reste, nous faisons à nouveau appel à vous ce mois-ci. En effet, nous avons décidé que c'est vous qui éliriez les Consoles+ d'Or de l'année, La rédaction s'est longuement concertée pour élaborer une liste de trois jeux par catégorie, ce qui n'a pas été facile. Et, maintenant, c'est à vous de jouer!

Alain Huyghues-Lacour

MÉGA-CONCOURS

GAGNEZ UNE BORNE D'ARCADE MK II,
DES T-SHIRTS ET DES JEUX MK II AVEC ACCLAIM
PAGE 8.

VIDEOFIL ET ELECTRONIC ARTS

PAGE 121.

LA HOT-LINE DE CONSOLES +

COINCÉ DANS SUPER METROID SUR SUPER NINTENDO? SAVOIR QUAND SORTIRA LA SATURN EN FRANCE?

Tous les mercredis de 14 h 00 à 18 h 00 et les vendredis de 15 h 30 à 18 h 00, ET SEULEMENT À CES HORAIRES-LÀ!

Vous pouvez appeler au (16-1) 46 62 28 02. Switch est là, pour vous aider si vous êtes coincé dans un jeu...

TROMBINOSCOPE



---00 SCOP

MISCION

Le mois dernier, le magazine "Pas d'Joie" a présenté à ses lecteurs un feuilleton intitulé "La Guerre des Lock-On". Il nous a fait beaucoup rire (comme quoi...). Dans le scénario, "H.A.L.", le boss de "Consul Moins", était abattu par un vil faquin armé du Lock-On de Bandaï. Voici donc la suite, encore jamais dévoilée au grand public, de cette désormais mythique série.







CONSOLES+, le 23/08 à 9 h 47...

"Vengez-moi, fidèles serviteurs: haro sur le château de 'Pas d'Joie', situé à Levallois-Perret, détruisez le juteux boss du dernier niveau: le terrible Siro





CONSOLES+, le 23/08 à 9 h 56 . N'ayant pas de vaisseau spatial, nos lascars tentent de faire du stop.



LEVALLOIS-PERRET, "PAS D'JOIE", le 25/08 à 10 h 23.







Après avoir tué et dépecé nombre de testeurs ennemis, nos vaillants gaillards tombent enfin sur le terrible Siro, dit Tessere.



CONSOLES+, ltt 27/8 à 15 h 36. De retour à Consoles+, les vengeurs sont accueillis comme des héros. De splendides créatures leur font un véritable triomphe!









Vu ce qui vous attend, heureusement qu'on vous a laissé un peu de temps pour tout finir. Car en entrant dans Mégaman X, vous allez vous retrouver seul contre tous, perdu

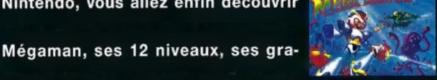
dans des univers hostiles à 12 mégas et face aux terribles



Reploïdes du Docteur Cain. Pour la première fois sur Super



Nintendo, vous allez enfin découvrir



phismes incroyables et sa durée de vie exceptionnelle.



Et croyez-nous, celle-ci ne sera pas de trop, vu que vous

devrez sauver l'humanité...



3615 Nintendo

. MEGA CONCOURS .

DEUX CHANCES DE GAGNER

· 1ère CHANCE ·

Prenez la couverture du booklet et grattez la zone dorée. Une inscription apparaît... Surprise! Que lisez-vous ? MORTAL KOMBAT II ou FATALITY ?

Mortal Kombat II : vous venez de gagner un Tanirt MKII avec la possibilité de participer au grand tirage au sort.

mais le super tirage au sort vous tend les bras. En effet, vous pouvez y participer en découvrant la 2ème chance.

• 2^{ème} CHANCE •

Découpez la couverture du booklet. Renvoyez-la dûment complétée (sur son verso pour inscrire toutes vos coordonnées) avant le 5 octobre 1994 minuit (cachet de la poste faisant foi) à l'adresse suivante :

CONSOLES+
CONCOURS MORTAL KOMBAT II
SERVICE PROMOTION
75754 PARIS CEDEX 15
Un grand tirage au sort aura
lieu parmi les coupons
renvoyés.

1er prix

La borne d'arcade MORTAL KOMBAT II + un T-shirt MK II

2ème au 5ème prix

Un Jest MKII (SNIN ou MD) +

6ème au 50ème prix Un T-shirt MKII

51ème au 100ème prix Une casquette MKII





REPONDEZ VITE... NOUS VOUS ATTENDONS NOMBREUX !!!





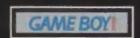
PRÉPARE-TOLAU CHOC!



MORTALIAMBAT®















Reportage · Reportage · Reportage · Report

5 BONNES RAISONS D'AVOIR UNE 32!

Alors que la Super 32 X (l'"add-on" que vous connectez sur votre Megadrive pour la transformer en une console 32 bits) est en train d'être finalisée par les ingénieurs de Sega, les photos des premiers jeux circulent déjà.



Sega France compte appeler la bête Megadrive 32 X. Celu semble un peu absurde. Imaginez, dans un magasin, une honnête mère de famille qui n'y connaît nen et qui vient dans un supermarché acheter un cadeau de Noël à son fils: "Bonjour, monsieur, je voudrais une Megadrive et une Megadrive 32 X.

- Vous voulez deux Megadrive?
- Non, une Megadrive et une 32 X.

- 32 X, 32 X, je n'ai pas ça au catalogue. Mais j'ai bien une Megadrive 32 X!"

Bref, dix minutes d'explications confuses, deux cachets d'aspirine et trois coups de fil à Sega pour acheter une console!

La Super 32 X semble être au moins autant le truit du labeur de Sega USA que celui de Sega Japon, qui travaille surtout sur la Saturn. Conséquence: beaucoup des premiers jeux qui sortiront sur cette machine seront des adaptations de jeux PC (et américains!). Je ne reviendrai pas sur les Doom, les Super After Burner et autres Farenheit dont C+ vous a déjà parlé dans le demier numéro. En revanche, je m'en voudrais (et vous, donc!) de ne pas vous livrer quelques informations concernant les jeux qui me semblent particulièrement prometteurs!

SHADOW OF ATLANTIS

Les ruines d'Atlantis, la cité des Atlantes, se trouvent à quelques kilomètres d'H2O sous lu surface. Normal: cette cité mythique, censée avoir existé quelques milliers d'années avant la naissance de Platon (IV^e siècle avant J.-C.), qui le premier en a parlé, a été ravagée par un cataclysme et a coulé corps, âmes et orichalque. Ce qui est moins normal, c'est la présence, dans ses ruines englouties d'une entité aussi mystérieuse que diabolique. A bord du Nautilus, le sous-marin du capitaine Nemo, vous vous dirigez vers la cité immergée afin de résoudre le mystère. Là, vous rencontrerez des créature aquatiques mutantes et des espèces de zombies qui batifolent sous les eaux, comme vous et moi dans notre bain, mais à quelques centaines de mètres de profondeur! Lesdites bestioles, les Krakens,

comptent envahir la monde et transformer les humains en bestioles verdâtres à peau visqueuse et à l'haleine fétide, a leur image! Vousmême commencez à vous transformer en un Kraken, et si vous tardez à résoudre l'aventure, vous finirez en grenouille mutante!



vous finirez en greun galion enfoui dans les
nouille mutante! sables à explorer!





Bien sûr, ces images ont été spécialement sélectionnées par Sega pour en mettre plein la vue, N'empéche qu'on en prend vraiment plein la vue!



tage - Reportage - Reportage -

VIRTUA RACING DELUXE

VRIDX est l'adaptation du célébrissime leu d'arcade. Il reprend, et améliore, son petit rère VRI pour Megadrive. Ainsi, un retrouve la possibilité de diviser l'ecran en deux en mode 2 joueurs. De même ont été conservées les différentes vues de la course et la possibilité de passer de l'une à l'autre en cours de leu. Qu'offre-t-il de nouveau? Tout d'abord, une représentation graphique complétement retravaillée, beaucoup plus proché de la version originale. Il faut savoir par exemple, que la version 32 à affiche deux fois plus de polygones à la seconde que la version Megadrive, pourtant deja impressionnante grâce à son processeur SVP (Sega Video Processor). Autrement dit, le jeu va beneficier de decors beaucoup plus fouillés et d'animations nettement plus rapides. De même le rafraichissement de l'ecran, qui était de quinze images par seconde dans VR MD passe à ving images par seconde dans VR DX prafraichissement exprime ... nombre de fois que l'image est reaffichée par seconde. Plus il est élevé, plus l'animation est fluide. A titre comparaison, la television affiche généralement vinot-cino images par

rafraichissement exprime nombre de fois que l'image est reaffichee par seconde. Plus il est elevé, plus i animation est fluide. A titre comparaison, la television affiche généralement vingt-cinq images par seconde.) La palette de couleurs a, elle aussi, ete serieusement dopée. Quand la version MD s'efforçait ant bien que mai, avec les 32 couleurs de la MD, ressembler a la version arcade, la tache est plus alsée pour la 32 X qui dispose d'une palette. 32 768 couleurs et peut en afficher 256. La version MD de VR laissait les joueurs un peu sur leur faim, avec seulement trois circuits. Qu'à cela ne tienne: La version propose le double, ajoutant trois nouveaux parcours. Il original.



En mode 2 joueurs, l'ecran se partage deux comme su l'aiversion MD



SOUS TOUTES

LES FACES

vous pouvez passer à tour moment d'un point de vue : VR retrouve une nouvelle reunesse grace i la puissance enaur capaciteside la 32 X. Fin Jes framages les décors flous parce que l'imités pa l'enombre de polygones utilisables Grace l'ila super 32 X. more/intua Racingles l'averolus blancaque planc

Traic shi





Devorez
l'asphalte des
six pistes de VR
DX, deux fois
plus vite (ou
presque) que
dans le version



Entre les nuages dans le ciel et les traces de pneussur le sol, la version Deluxe est beaucoup plus jouillée



NEW GAMES

VENTE - ECHANGES - REPRISES

8 rue Jean-Pierre Timbaud 75011 PARIS (M°Oberkampf) Tél: 48.06.69.23

OUVERT :
fundi de 14h à 19h.
mardi au samedi de 10h30
12h30 et de 13h30 à 19h.

SUPERNINTENDO

NBAJAM (VF)	449
SCHTROUMPES (VF)	449
ROCK'N ROLL RACING (VF)	129
SUPER STREET FCT (JAP)	599
SUPER STREET FCT (US)	499
D.B.ZACT. (JAP)	449
SUPER METROTO (US)	109
FIFA SDCCER (VF)	399
WORLD CUP US ON (VF)	449
SECRET OF MANA (US)	499
MORTAL COMBAT 2 (JAP)	TEL
SOCCER SHOOT OUT	TE2

Pour autres titres et occasions téléphoner au 48 06 69 23

MEGADRIVE

DBZ (JAP)	449
STREET OF RAGE (JAP)	399
FIFA SOCCER (VF)	399
FATAL FURY 2 (JAP)	639
SUPER STREET FCT (JAP)	599
SAMPRAS TENNIS (VF)	449
VIRTUAL RACING (VF)	579
NBAJAN (VF)	449
COOK SPOT (VF)	200
DUNE 2	440
LAND STACKER (VF)	440

NÉO-GÉO

KARNOVS REVENG	E 1490
TOPHUNTER	249

BON DE COMMANDE

Livrais	on garantie par colissimo	55.3
Nom :	***************************************	
Prénom :		
Adresse:	,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,	
	Code postal :	4114414
Ville :	Tél :	
Règlement :	🗇 chèque 💢 mandat le	ttre
THRES BY CONSOLE	S (Précisez sur quelle console)	PRIX

FRAIS D'ENVOI (ieux : 29F - console : 55F)	
TOTAL À PAYER		

METAL HEAD

La 32 y comme si grande sœur la Batum consœur la Playstation Metal Jacket dans numéro) petit 'destroy-them-down' à base de robots géants armés jusqu'aux boulons, en appèc Le se déroule dans cité

reduire an poussière. Au départ de chaque mission l'est essentiel d'écouter attentivement instructions supéneurs. Elles permettront localiser facilement robots pas-beaux de l'adversaire Après, il ne vous restera plus qu'à les moléculiser, qui he devrait pas vous poset trop gros problèmes puisque êtes equipé comme Serbe partant en vacances. Rivanda plus, à chaque mez Gundorak vous accroissez finances. Ainsi pourrez acquert le missile antitout. Le vous réviez la dernière génération lance-flammes grille même dans coins, encore alliage très seyant votre armurel avancez dans le jeu, mis vous êtes équipé et l'ien su les missions deviennent dercates.

Le jui de la cours de réalisation au Kenkyu hatsu Ru (département) recherche & développement

Le j en cours de réalisation au Kenkyu hatsu Bu (département recherche & développement Sega Japon). Pour le moment, seuls système du jeu la ville ont été terminés soit environ un cinquième au particulaire.



J'ecrar

AVOIR DES YEUX PARTOUT

Les angles de vue se modifient au la mesure de votre p vous permettant d'avoir une vision de terrain







Le soi parali. In peu pauvre pai rapport a la lacon dont les gratte-ciel son liendus





UN PHOTOGRAPHE MÉDIOCRE







Vous pouvez operer des zooms sur votre engin-ruitlant de métal. Par exemple, vos pieds. Beaux pieds ma foi, pas sufaciles à chausser.



BULLET FIGHTERS

Contrairement autres shoot-them-up disponibles a sortie a Bullet Fighters offre possibilité ouer a deux faites partie d'un sorte de ranger l'espace Lors d'un de routine recevez ordre mission vous devez suivre les instructions muniquées votre boss programme d'intelligence artificielle) chan e le ter e plus fidèlement possible prochaine méteorite après Beltegeuse" et exécutez avez faux L'I.A faquine n'a "Jacques a d'orite." Il faudra donc tres vigilant Il devrait possible jouer avec deux 32.) reliées. Bullet Fighters sorte d'AX-à la différence qu'il et l'action en 3D rempinettement plus sympa. Laurez droit traditionnels combats dans l'espace attaque de l'armada passage dans un champ de méteorites, etc. La presentation animée est splendide vous voyez votre patrouilleur jagner de le l'ancement et surgit la base



Les l'alsseaux adverses se luent sur yous des que vous auga alssea par laurs padars, et lachent une toppille à photons. Leiviseur au centre d'illécrar vous permettr. Le purpe centre partie : la reissue





Les changements de points de surour voire appareil auss unités que bien mailses

SARTIOUCHE DU GDEROM

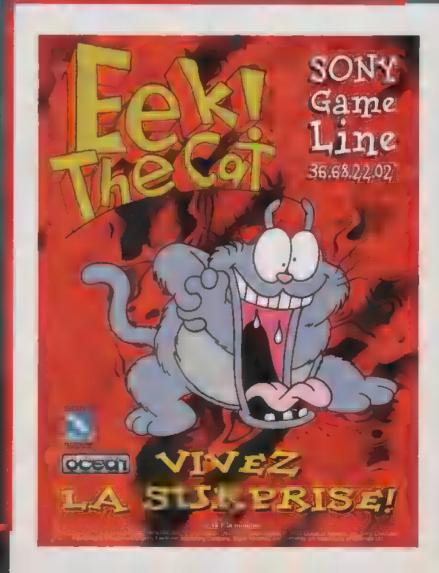
La 32 X, une fois couplée au Mega CD, peut lire aussi bien les cartouches, généralement d'une capacité de 16 24 Mb (soit deux ou trois méga-octets), que les CD-Rom (environ 540 méga-octets). Vous connaissez les avantages et les inconvenients chacun la ma gauche, la rapidité de chargement du jeu, a ma droite, une capacité de stockage colossalel). Mais la lecture de ce tableau fait ressortir un élément intéressant. Les programmeurs semblent privilégier la cartouche (sept jeux sur cartouche contre deux sur CD-Rom, les points d'interrogation signifiant que le choix du support n'a pas été encore arrêté), alors qu'un jeu CD-Rom coûte moins cher à fabriquer. Pourquoi les programmeurs Sega utilisent-ils aussi peu le Mega CD? Première explication: les possesseurs Mega CD sont peu nombreux si l'on compare leur nombre celui des possesseurs de MD (sans MCD). Pour toucher plus monde possible. Sega a donc privilégié le support cartouche Deuxième raison, qui certainement pesé lourdement: 32 X améliore la puissance de calcul, le nombre de couleurs son, mais pas les temps d'accès du MCD, qui reste toujours aussi lent. Or, certains jeux d'action ne peuvent s'accommoder temps chargement trop longs.

NOM DU JEU

ULTIMATE FIGHTING SURGICAL STRIKE SUPER MOTO-CROSS VR DELUXE BULLET FIGHTERS METAL HEAD FARENHEIT SUPER AFTER BURNER TEMPO 36 GREATEST HOLES

SUPPORT

CARTOUCHE CD-ROM CARTOUCHE CARTOUCHE CARTOUCHE CD-ROM CARTOUCHE ?



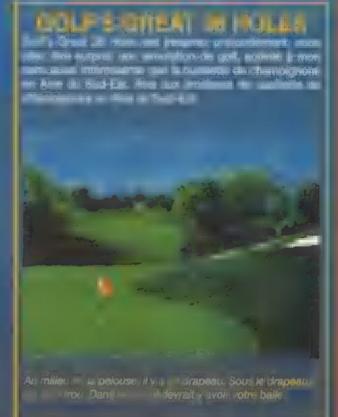
Reportage - Reportage - Reportage - Repo

LES AUTRES JEUX ATTENDUS

Parmi les autres jeux que l'on pourra découvrir au moment de 🔣 sortie de la 32 X, il en est deux qui devraient mégter le détour

iumière les chasseurs-X les destroyers stellaires et l'étoile Noire. Bret incamez Luke Skywaiker Forcerest avec la 32 XI





PLUS PUISSANTE QU'UN 486 DX A 66 MHZ!

On vous à dejà donne les specifications, comme d'habitude en avant-première, de la X. Mais, je dois en convenir, ce n'est pas très parlant. Pour vous donner une idée de la puissance de la bête, nous avons pris comme étalon un PC 486, un des ordinateurs les plus puissants parmi la famille des compatibles PC. Question animation, sans même évoquer les avantages traditionnels des consoles sur les ordinateurs (coprocesseurs câblés hard pour les déformations, zooms et autres rotations de sprites...), la 32 dispose d'une arme secrète: les deux pages vidéo. Certes, ce n'est pas nouveau et des machines comme l'Apple II ou la console Atari en possédaient II déjà quelques années. Cette technique consiste à prévoir une zone mémoire vidéo dans laquelle la prochaine image à afficher est préparée. Dans un système qui ne possède pas ces deux pages vidéo, chaque fois, on efface l'image à l'écran. Puis on redessine la nouvelle directement à l'écran. Cela prend quelques dixièmes de seconde, nuisant à rapidité de l'animation. En revanche, sur une machine possédant deux pages vidéo, pendant qu'on efface l'image à l'écran, on redessine l'image suivante dans la mémoire vidéo. Puis celle-ci est transférée vers l'écran et affichée instantanément, pendant que l'ordinateur prépare suivante!

Sega nous assure que la 32 X peut, avec ses deux processeurs 32 bits Risc, afficher 50 000 polygones à la seconde, sans astuces de programmation particulières. Certes, on reste loin des 180 000 polygones/seconde de Virtua Fighters. Mais, à titre comparaison, DID Design, un éditeur de jeux britannique qui a réalisé l'un des meilleurs simulateurs de vol 3D TFX, reconnaît que leur système ne peut afficher sur un PC 486 à 66 MHz que 22 000 polygones (hou! les nuls). Et un tel PC vaut au moins dix mille

MEGADRIVE 32X francs encore, si vous connaissez fils de la concierge du beau-frère qui tient le magasin!). La 32 (avec une MD) vaudra dans les deux mille francs!

DE LA WARS

Si vous avez suivi les épisodes precédents de notre teuilleton "L'univers impitoyable des consoles 32 bits", vous n'êtes pas sans savoir que Mars était le nom de code que portait le projet 32 X II regardez un peu le nom qui est sur petite machine, à côté du logo Sega. Voilà, c'est tout. Vous vous enfichez savoir à quoi ressemble le kit de développement? Moi aussi, mais il ne faut pas dire



developpe ment se trouvent res cartouches de 2 et 3 Mo des jeux 32 X

rtage - Reportage - Reportage - Reportage

THE ULTIMATE FIGHTING

Alors que la Saturn proposera Virtua Fighters. Street Fighter de la 32 X est une creation originale. Le leu prend place dans un futur lointain, dans lequel les progres de la médecine sont tels que l'on peut greffer n'importe quel organe n'importe ou. Les combattants peuvent perdre un organe en cours de combat sans pour autant arrêter de se organe n'importe ou. Les combattants peuvent perdre un organe en cours de combat sans pour autant amêter de se battre. Vous constituez votre guerrier en selectionnant les organes et l'equipement cybernétique dont vous voulez l'equiper. Durant le jeu, certains organes ou parties du corps peuvent changer de taille. Ainsi, si vous décochez un coup de pied, celui-ci va tripler. Il volume le ce sont finalement des orteils geants que déguste votre concurrent. N'importe laquelle des parties qui composent l'il corps des combattants peut ainsi changer de faille, et dévenir plus redoutable. Ultimate Fighting possède une autre caracteristique originale. Le jeu fair tres targement appel aux capacités de la console en matière de zoom. Les sprites grossissent ou s'amenuisent très rapidement au cours des combats. Bien sur en cas d'agrandissement trop important. Il y a un problème de pixellisation, mais la technique coordhue.

olème de pixellisation, mais la technique contribue à donner son rythme la ce jeu de baston. Par ailleurs il est possible que le titre de cette cartouche change d'ici asa sortie. Il est loin d'être fini let, par exemple, les noms des divers combattants n'ont toujours pas été fixes

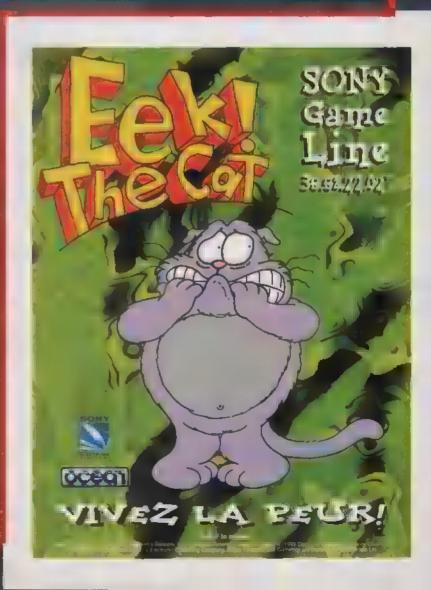




Selon e principe di vicocher décienchez voine adversaire au pays des reves



Sur la coque d'un valsseau spatial, le combat se poursuit



E JAPON EN DIRECT

Reportage - Reportage - Reportage - Repor

STORY OF THOR

ncient, un label de sega; 🕽 nous 🕆 concocté une véritable merveille. Story of Thor se déroule quelques siècles en arrière, au bon vieux temps des Vikings barbus, grands, blonds et dolichocéphales. Vous allez devoir yous colleter avec la faune la flore locales, des guerriers en armure, des orcs et des gnomes répugnants, mais aussi avec les divinités du coin. Et, en premier lieu, Thor qui, dans la mythologie viking, incarne le dieu de la foudre. Combinant jeu de rôles et jeu diaction, Story of Thor est techniquement un véritable joyau. Affrontements, déplacements... se déroulent sur le modèle d'un jeu de combat vu de trois quarts, aux antipodes du sys-

tème japonais de combat, genre Phantasy Star ou Shining Force! Sans utiliser une pseudo 3D isometrique aussi "carrée" que celle ... Landstalker, Story

trique aussi "carrée" que celle Landstalker, Story of Thor est, graphiquement, se taper tête avec le marteau de Thor! Et animations suivent. Détaillées, fluides, elles recourent à une nouvelle technique de programmation: le TID (Transfer Interrupt Driver). Celui-ci permet d'afficher une très gande quantité sprites à l'écran sans que leur animation s'en trouve ralentie. Les sprites des personnages sont conçus en 3D, ce qui permet de les afficher sous plusieurs angles, selon leur position. Un exemple simple pour illustrer chose: lorsque vous utilisez l'arc, le sprite d'une petite flèche file tout droit. L'adversaire que vous visez était en train de se déplacer et que vous avez mal anticipé ses mouvements, la flèche, comme dans réalité, rate sa cible! Pour vous donner une idée, plus de cinq cents positions du sprite de votre héros ont été créées! Fini les jeux où votre héros ne dispose que d'une petite dizaine de postures. Sega, avec Story of Thor, est passé à la vitesse supérieure, et on comprend facilement pourquoi la cartouche, qui possède une sauvegarde, pèse 3 Mo! Après Landstalker, vous vous éclaterez sur Story.



Comme tout jeu de rôles qui se respecte, interroger la population est indispensable pour recueille des indices





A



Ce n'est pas parce que vous vous trouvez dans un jeu de rôles que vous allez pouvoir vous tourner les nouces! Comme dans un heat-them-all, les bost sont légions

tage Reportage Reportage Reportage

SI VIS BELLUM, PARA TONNERRE

Vous ne vous embarquez pas dans l'aventure sans de sérieux atouts. D'une part, vous disposez d'une arme blanche, ou de Au début de l'aventure, vous êtes largué dans la nature, avec une dague qui ressemble plus à un canif qu'à une arme sérieuse! Il faudra vous faire. Mais, rapidement, vous récupérerez des outils un peu plus sérieux. Un glaive améliorera votre allonge, percera plus facilement les armures et pénétrera plus profondément dans les chairs de vos adversaires. Vous pourrez également mettre la main sur des armes de jet telles que l'arbalète, la lance ou l'arc.

Lance-flammes et armés bactériologiques ne sont pas au menu mais vous pallierez cette lacune avec quelques sorts magiques, l'autre type de moyen de défense à votre disposition. Sauf si vous êtes trop nouille pour dépasser les premiers écrans, vous allez bientôt pouvoir enflammer vos adversaires, les immobiliser, les subdiviser en portions, augmenter de quelques dizaines de bars la pression atmos-phérique au sein de leur cavité cérébrale.



mple: le dragon n'apprécie pas votre présence. Espèchez-vous de tui régler son compte ou voire partie risque de l'arrêter rapide-



ment. Au passage, notez la tailla du sprite du dragon, et se représentation, de trois quarts, qui nous change un peu des boss de face ou de profil! Admirez sussi la modification de l'éclairage du sprite de votre héroe quand il lence son sant





Pourconnina votre route, il vou faudra éliminer ex monstre. Sa langue extension qui surgit fel un cobra, vous posera quelloure problèmes.





Story of The vous entrainera dens de furioux combets, surtout au sein den donjons. Heureusement, ici, vous bénéficiez de l'apput d'un génes matérialisé sous le forme d'un nuage

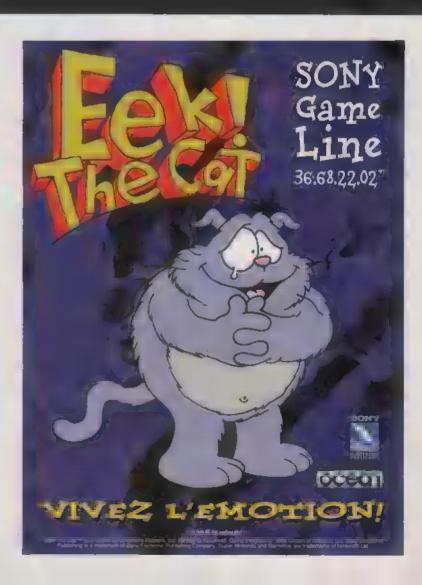
munitire. Après arbit liquiti mai e l'immilia, courne vous emparer du coffre.



Vous ne ferez pas que de mauvaises renconimie Certaines créatures, génies ou dieux vous alderont dans votre quête.



Ce boss se déplace à toute vitesse, tout un nomant due bombes à retardement



Reportage Reportage Reportage Repo

ROCKILAN B MEGAWORLD

découvert que l'on pouvait aussi gagner de l'argent avec la Megadrive, se met convertir ses titres sur la machine vedette de Sega. Après le coup d'envoi de Street Fighter II, c'est un autre pan de la culture capcomienne qui tombé "l'ennemi héréditaire"! L'éditeur

aux mains de "l'ennemi héréditaire"! L'éditeur d'Osaka de sconverti Rockman X e se à à MD, comme on aurait pu s'y attendre. Il a préféré

reprendre bonne vieille technique compilation, qui avait servi à Nintendo avec son Mario All Star. Les deux sociétés ont employé la même recette; combiner une compilation avec une adaptation des premiers épisodes série, remis au goût jour. En effet, Rockman Megaworld ne contient rien d'autre que les trois premiers épisodes de la saga Rockman (qui porte nom de Mega Man aux USA et en Europe) parus NES.

Cette cartouche permettra à tous ceux qui sont passes de la NES à Megadrive de retrouver leur vieil héros, et aux possesseurs de MD qui n'ont jamais, ja-jamais navigué sur les eaux NES de découvrir le petit robot. I jeux redessinés de manière à le meilleur parti des capacités graphiques la MD. Les fonds, notamment, qui étaient

souvent noirs, sont desormais ornes de splendides décors. De même le son a été complètement revu. En revanche, le jeu et les écrans sont identiques et vous retrouverez les mêmes pièges aux mêmes endroits. Propos: un savant plus doué que les autres, le docteur Light, a inventé un robot extrêmement perfectionné, Rockman (ou Mega Man). Encouragé par cette réussite, il produit d'autres automates. Mais son assistant, le docteur Wily, le trahit. Il reprogramme les robots pour que ceux-ci l'aident à accomplir son noir dessein: le conquête du monde. Seul Rockman, qui réussit le échapper le Wily, reste fidèle à son créateur. Lui seul peut éradiquer les armées cybernétiques du traître. Dans le premier épisode, il part combattre les robots de Wily et leur impose sa loi. A le fin du jeu, le mégalomane vaincu implore son pardon promet de s'amender. Mais, quelque temps après, l'incorrigible reconstruit discrètement son armée de robots et menace nouveau s'autoproclamer maître du monde. Rockman, dans

deuxième épisode, repart donc au boulot. Dans le troisième, le docteur Light, qui a conçu un projet devant apporter la paix dans monde (le brave homme), a besoin de cristaux d'énergie. Ceux-ci se trouvent dans des mines. Mais les robots y travaillent sont devenus fous en interdisent l'accès. Appelé à la rescousse, Rockman repart à l'attaque, avec son chien-robot Rush, qui ne porte jamais de muselière, même à plage.



Hot-Dog n'est pas genre de chien-chien a qui l'on a envie donner un su-sucre



s le monde des prenez garde à ne pas rater une plate-forme ou un tiki Une chufe risque d'être latale



Contrairement à sa version SFC, qui avait bénéficié d'un sprite redessiné, Rockman Megaworld utilise un sprite identique à elui de version NES, hormis la couleur.



feront tour pour vous renvoyer au docteur Light sous la forme d'une caisse pleine boulons! N'attendez aucune compassion vos frères robots





Rockman est icl aus prises avec Woodman un des boss fin de niveau. S'll réussit à s'en défaire, pourra récupérer son arme ou sa technique d'attaque

rtage · Reportage · Reportage · Reportage



OTTES A SOLUTE



is, en haut à gauche de l'imag réprésentent votre niveau d'énergie, ainsi qui colui du hons que vous affrontes.



iquidez de crapaud avent que los tétanis (m) vous acrois ne pessont à l'atlaque.

Capcom a annoncé deux autres nouveaux jeux, conversions de jeux d'arcade, sur SFC. Dans les deux cas, il s'agit de beat-them-all

Le premier n'est autre que The Punisher, inspiré des comics américains. Vous incamez un beau brun ténébreux, muscé et mal rasé, qui se balade comme tout super-héros un peu sérieux en collant de danse noir, avec une tête de mort blanche imprimée sur son torse viril. Ledit Punisher est un psychopathe congénital qui bute tous les Pas-beaux qu'il croise au couteau, à la grenade, au fance-flammes, à la clé à molette, au revolver,



Le pistolet d'assaut confortablement calé contre l'épaule droite, vous silez faire deux jolis cartons.



l vous le dit lui-meme: c'est le unisher, et pas Bozo-le-clown! La preuve: il n'a pas le nez rouge...

CAPTAIN COMMANDO

Le second jeu, Captain Commando, est d'une originalité toute nippone. Imaginez: un super-héros avec une armure de cyborg, qui se balade dans les rues de la ville en faisant le ménage.



Et un petit coup de chaleur sur permanente, un! Vous ne risquez pas de défriser avant longtemps.



Cette espéce de momie est un membre de l'équipe de Captain Commando.

EXCEPTIONNEL!

Appelle vite le

jouer et

Joue avec Vidéoboy sur ton téléphone 💵 gagne :



1 console 3Do

Et une chance de plus de gagner :

- 1 console Méga CD II
- 1 console SuperNintendo
- les dernières cartouches de jeux du moment

Magicado - 2,19 F la minute



Code Bonus: 899

Reportage Reportage Reportage Repo

SAMURAI SPIRIT

akara s'est lance a nouveau dans l'adaptation d'un petit chef-d'œuvre de SNK: Samurai Spirit! Ce 📉 de combat; qui a fait le bonheur des possesseurs de Neo Geo et des amateurs de jeux d'arcade, est connu hors du Japon sous gom de Samurai Shodown. Douze combattants s'affrontents Contrairement aux autres jeux de baston, Samurai Spirit accorde une place prépondérante aux armes blanches. A katana, de faux, de shuriken, de cimeterre, de lance ou de fleuret... les joyeux drilles - Samurai Spirit s'en donnent à cœur joie! Ces armes augmentent la puissance et l'allonge des coups portés et, plus généralement, renforcent l'intérêt du jeu. Lorsque deux adversaires s'affrontent au corps à corps, arme 🖫 la main, les deux lames s'entrecroisent, et c'est alors le joueur qui appuiera le plus rapidement sur un des boutons i joypad qui réussira à se dégager le premier. Par ailleurs, rien n'est plus amusant que faire sauter la lame des mains de son adversaire, laquelle va alors se ficher dans le sol, puis de lui interdire de

reprendre en repoussant ses faibles coups de poing de pied! La seule solution pour lui est de lancer une attaque spéciale (chaque personnage en possède généralement trois) pour repousser l'adversaire temps de récupérer son arme. Certains adversaires, tels Nakoruru son aigle ou Galford et son chien, utilisent leur bestiole pour effectuer des coups spéciaux. Nakoruru peut ainsi, en saisissant les pattes de son aigle, s'envoler dans les airs avant de foncer sur son adversaire à vitesse de l'éclair. Galford, tel ninja de Shadow Dancer, envoie son chien sur ses ennemis



Les armes s'entremélent et les esprits s'échauffent, C'est celui qui appuiera plus vite sur bouton que reviendra droit de garder son épée. L'arme de l'autre lui échappera des mains.



Sur Neo Geo, ce décor compte parmi les plus somplueux. Son adaptation est de qualité, et la musique est toujours aussi bonne... Remarquez au passage que Earthquake a perdu son arme.

DE L'ART DE MAÎTRISER SES COUPS...

Tout joueur se doit connaître sur le bout des doigts les coups spéciaux de son personnage. Leur nombre varie selon le personnage, leur réalisation s'opère sans bavures pour peu que vous sachiez opérer les manipulations adéquates (arcs de cercle, pression de plusieurs boutons simultanément...). Les coups spéciaux que vous pouvez mettre en branle une fois désarmé sont les plus délicats. Si la notice ne propose pas la totalité des coups spéciaux (ce qui m'étonnerait), apprenez que les manip' sont les mêmes que sur Neo Geo... Peut-être avezvous un ami qui connaît un copain dont la grand-mère est fanatique? Il suffit de lui demander....



Charlotte, "notre petite Française" manie - fleuret avec une belle ardeur Haohmaru est en train d'en faire les frais Un double somptueux: Nakoruru tond vers sa prole, tel le faucon sur le rat, tandis que Haohmaru esquive en réalisant son coup de sabre enroulé.









rtage · Reportage · Reportage · Reportage

Amakuza, voici celui contre lequel vous n'aurez de cesse de lutter. Son pouvoir est immense et la magie qu'il mettra en œuvre pour vous terrasser est dévastatrice. Vous remarquerez que le niveau dans lequel yous combattrez va évoluer au fil des rounds. Durant le premier round, une énorme pierre trône au demier plan. Au second, cette pierre explose, laissant place à un brasier. le troisième round marque l'arrivée de la bête.



En mode 1 joueur, le noise de lin de niveau se fera un plaisir de venir vous taquilen: 1 sit di



a entimez le second round de combai contre l'utilme la du jou, Survaillez la boule outil à en main, c'est d'alle





Les barres d'énergie en bas à droite et en bas à gayone marquern v degré d'agressivité. Plus elles sont remplies et plus vous tapez fort a refour de bâten, nive les hauns aux rece



SUPER NINTENDO

SUPER FAMICOM

MISOLES ET JEUX 3 DO DISPONIBLES

Fifa International Soccer



Dragon Ball Z 2

Les Schroumots Chaos Engine Mortal Kombat (1

New: 087 3

Banma 1/2 4

Sailor Moon S

Samourai Shodown

Fatal Fury Special

Your Hakusho 2

STOP-GAMES

6, rue d'Arras - 75005 Paris Tél. & Fax: 43 54 41 44 Métro: Cdl Lemoine - Jussieu

Béservez. vendez. achetez vos Jeun d'occasion de 30 à 78 % les jeun neufs

OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H À 19H DISPONBLE ARCADE CARD SUR NEC: Téléphonez

399 449

499 1

TEL

TEL

TEL

649 F

399 F

649 F

A SOUTH		1251		-
			NAK	CRURU
			5	
			Parties of the last of the las	2
AND THE	The state of the s	A CONTRACTOR	L. Carrie	1000
et. tetal	Him .	14-50	1 1-1 1	, , ,

SUPER NES

Soccer Shootout Breath of Fire Le livre de la Jungle Super Street Fighter = 2

NEO GEO Consolo 1900 F

Super Side Kick 2 World Heroes II Jet Top Hunter Art of Fighting 2 1499 F 1498 F 9 1498 F 1498 F

MEGADRIVE

499 F 399 F 499 F 499 F 549 F Pete Sampras Fennis 087 2 (FR) Le livre de la Jungle Super Street Fighter

OUVERTURE D'UN NOUVEAU MAGASIN SATIELITIE GANG: 15, bd Voltaire. 75011 PARIS

Egalement dispanibles jeux Game Bay, Game Gear, Mega CD III NEC. Consoles et accessaires dispanibles. Vous pouvez nous consulter pour tous jeux neufs ou d'occasion par tél. : (1) 43 54 41 44

PRIX Nom

BON DE COMMANDE à renvoyer à SARL LMS - STOP GAMES, 6 rue d'Arras - 75005 Paris Dans la limite des stocks disponibles. Prix modifiables sans préavis.

Livraison 48h chrono

		Adresse
	_	Utile Tél
TOTAL + frais de port		Réglement : o Chèque Signature : o Mandat-Lettre
NUX et accessoires : 29 F / Consoles : 60 II		o CB/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/

Reportage Reportage Reportage Repor

LA 64 BITS DE NINTENDO: AU-DELA DES CONSOLES?



Lors du C.E.S., Nintendo dévoilait deux jeux qui donnaient une idée des capacités de future 64 bits de Nintendo, l'Ultra 64. La racine latine "ultra" signifie "au-delà". L'Ultra 64 est-elle "au-delà" de ses concurrentes, la PS-X et Satum?

C'est dans l'espoir connaître réponse à cette question que nous nous rendîmes à présentation. Vous l'aurez cremarqué, il était interdit de prendre des photos. Ce que Nintendo a bien voulu montrer à quelques personnalités, développeurs et journalistes privilégiés est of fois décevant excitant. Celle-ci, on sait, est développée par Nintendo en collaboration avec Silicon Graphics, un constructeur américain d'ordinateurs très puissants, devrait voir jour dans un an environ, succédant ainsi à SFC Les deux jeux étaient terminés, il s'agissait de produits finalisés et non pas de "maquettes jouables".

DEUX JEUX D'ARCADE QUE L'ON VERRA BIENTÔT SUR ULTRA 64

CRUISINHUSA

Le premier jeu dévoilé était une course de voitures, Cruisin' USA. Réalisé par la société américaine Midway, il s'agit d'une course qui se déroule à travers tous les Etats-Unis. La bome d'arcade, de couleur rouge, a la forme d'une voiture dans laquelle in joueur prend place. En face de son siège se trouve in volant et l'écran du jeu. Vous avez à votre disposition quatre véhicules portant des noms poétiques tels que La Bomba, une véritable bombe, une Corvette, volture de sport américaine, 📖 Devastator VI, qui passe en force grâce à sa carrosserie à toute épreuve, et, enfin, l'Italia, une voîture sport italienne. Le jeu, à l'opposé de la mode actuelle, est entièrement en bit-map et non en 3D mappée, comme les Daytona USA et autres Ridge Racer II. C'est-à-dire que les véhicules, aussi bien que les décors, sont des dessins réalisés par des graphistes, et non pas des assemblages de polygones en 3D en images de synthèse. Il est possible choisir un angle de vue parmi trois proposés et le changement de vitesse peut être manuel ou automatique. Bref. il n'y a rien de vraiment nouveau dans cette: course de voitures, 🦪 ce n'est une chose: la vitesse d'animation. Par rapport aux autres courses en bit-map telle Final Lap R, l'animation du décor est dix fois plus rapide. Les arbres autres éléments du décor défilent vers vous en augmentant de taille (c'est ce qui crée l'impression de vitesse de votre véhicule) de façon nettement plus fluide et rapide que ce que l'on a pu jusqu'à présent.

KILLERINSTING

L'autre jeu présenté, Killer Instinct, est dù 🗽 Rareware. 🎚 s'agit d'un clone des ijeux de combat à 🕼 SF II. Sept combattants s'affrontent sans pitié. Il y a Spinal, un squelette portant un casque un bouctier, et armé d'un glaive. Melt Down est une créature de métal en fusion. Jago est une sorte de ninja: armé d'un katana et affublé d'une armure qui protège une partie 🌼 son thorax. If y a aussi Fulgore, TJ Combo. et Chief Thunder. Le dernier personnage s'appelle Warwolf, et c'est un loup-garou. Les sprites des différents adversaires ont un rendu des textures et des matières excellent. Les attaques. gardes de coups spéciaux des protagonistes në sont guere originaux: on retrouve tous les grands classiques du genre. Là encore, 🐚 différence se situe surtout dans l'animation des décors, qui ont fait l'obiet de prouesses.

Un niveau se situe au sommet d'une montagne. Au centre de scène se trouve une statue gigantesque. Lors des tournois, que les combattants se déplacent d'un côté ou de l'autre, la statue reste toujours au centre de l'écran. Au début, on n'y prête pas attention puis

ce détail finit par piquer notre curiosité. On finit par s'apercevoir que les deux combattants se battent non pas en ligne droite, comme dans n'importe quel jeu de baston, mais en tournant autour de la statue, laquelle sert de pivot! Un autre niveau a lieu sur un pont suspendu. Les adversaires peuvent s'éloigner l'un de l'autre jusqu'à se trouver à deux ou trois cents mêtres l'un de ll'autre. Le jeu effectue alors une sorte de zoom amère. Bientôt, les sprites des combattants, qui mesuraient un tiers d'écran lorsqu'ils étaient face 🧠 face sur pont, ne font plus que quelques centimètres. Mais c'est la première fois qu'on obtient un zoom d'une telle amplitude et d'une telle fluidité! Cependant, instinct Killer n'est pas sans défaut. Ainsi, les couleurs des décors de fond sont d'une pauvreté affligeante, réduits à quelques teintes de gris pour niveau qui se passe dans la neige. Dans un autre niveau se déroulant dans une salle de boxe, ce défaut est encore plus évident. Les sacs d'entraînement pendus au plafond sont colorés par des bandes 🌦 couleurs distinctes, commece que l'on peut voir dans certains jeux sur Mega CD.

rtage Reportage Reportage Reportage

QUELQUES DECEPTIONS CEPENDANT!

Cette présentation nous à un peu laissés sur notre faim. En effet, on n'a pas vu l'Ultra 64, mais seulement deux jeux en version arcade. L'un tournait sur une borne de coin-up et, quant à l'autre, mystère: on a seulement vu un écran incrusté dans un mur avec deux joypads qui en sortaient. Quelle machine était derrière? Une Silicon Graphics à plusieurs dizaines de milliers de francs? Une carte d'arcade? En tout cas, pas moindre petit bout de console Ultra 64 visible l'horizon! suis sûr que bien des gens se demandent comment le plombier moustachu va réussir à faire rentrer les chips d'une Silicon Graphics dans une console qui devrait coûter autour de 1 500 francs!

En ce qui concerne les jeux, Nintendo laisse entendre que les jeux d'arcade basés sur la technologie Ultra 64 seront strictement identiques à leurs versions consoles. J'en accepte l'augure. Mais je prévois aussi une multitude de futures difficultés. Les sorties de jeux d'arcade sont relativement lentes par rapport à celles de jeux sur consoles, car les éditeurs arcade sont nettement moins nombreux. S'il est facile de convertir un jeu d'arcade en version console, je suppose que le contraire se fera aussi aiséil y a facilement une dizaine de nouveaux titres pour SFC tous les mois. Faut-il croire que les éditeurs vont commercialiser, pour multiplier leurs recettes, leurs jeux sur console Ultra 64 🕾 sur sa version arcade? Y aura-t-il un contrôle de Nintendo, une sorte de "seal of quality", pour les versions arcade? Jusqu'à présent, les jeux d'arcade, parce que peu nombreux, étaient d'excellente facture. Avec la multiplication 💮 versions arcade de jeux consoles (malheureusement pas toujours exceltents!), va-t-on assister à une baisse de la qualité des coin-up? Le nombre d'éditeurs ayant les ressources nécessaires pour se lancer à la fois dans la console Ultra 64 et l'aventure arcade risque d'être très réduit. Co ce ne sont pas nécessairement les édi-teurs les plus importants qui sont les plus innovants... Enfin, alors que la 3D mappée apparaît désormais comme la technique à la mode, les deux jeux présentés, Instinct Killer et Cruisin' USA, n'étaient que des jeux en bit-map, utilisant une technologie plus, classique. Faut-il en conclure que 🖂 30 mappée n'est pas 🐰 domaine 🦾 prédilection de l'Ultra 64? Est-ce parce que les outils 3D du kit de développement ne sont pas encore optimisés? Il est encore un peu tôt pour le dire.

LE NOM DE LA 64 BITS DE NINTENDO: ULTRAFFLIGEANT!

Nintendo a fait très fort. Alors que, depuis plusieurs mois, Nintendo appelait "Reality" sa future machine, et que (a public com-mençait à s'y habituer, voilà que l'appellation change, et au profit d'un vocable aussi tarte que ringard! La 64 bits de Nintendo portera donc le doux nom d'Últra 64. Nintendo ne s'est sans doute pas aperçu que, depuis les années soixante-dix, les noms de produits ont évolué. Non, ce mot ne désigne pas une lessive ni une pilule contraceptive mais bien une console censée être le nec plus ultra de 🗈 technique 🥌 s jeux vidéo! Et hop! une bourde marketing, une!

Heureusement que Nintendo n'a jamais sorti son lecteur de CD-Rom pour le SFC. Imaginez le nom qui lunaurait été donne du style Hyper-Mega-Super-Ultra-Nintendo-CD-Rom-de-la-mort-CX 2000! On l'a échappé belle!

A CONSOLE VIRTUELLE DE IINTENDO: PLEIN LES YEUX

Consoles+ vous avait parlé, dans son numéro de juin, d'une future console Nintendo aux caractéristiques aussi mystérieuses qu'étranges. Distincte du projet Reality (dont l'appellation officielle est désormais Ultra 64), cette console serait basée sur un microprocesseur 32 bits et proposerait des jeux en réalité virtuelle pour un prix étonnant: moins de 20 000 yen (environ 1 200 francs) pour la console et des jeux moins chers que ceux qui toument sur SFC, et le tout devrait être disponible au Japon, en automne!

En fait, cette nouvelle console serait une sorte de Game Boy VR! Le joueur placera devant ses yeux une sorte de casque. Les images seront projetées directement dans l'iris de l'œil. Le joueur ne regardera donc pas un écran, ou même deux écrans en couleurs LCD, comme dans l cas des casques de réalité virtuelle usuels, il recevra directement dans un de ses yeux (ou les deux) les îmages du jeu! Celles-ci seront monochromes, opourront simuler un univers 3D, basé sur des assemblages de polygones. Avec son casque sur les yeux, in joueur verra se dresser devant lui, par exemple, un monstre, qui n'existera que pour lui. S'il tend la main. Il ne touchera que du vide (heureusement)!

Le joueur devrait porter à 🖟 ceinture 🕒 console en elle-même, qui contiendra le jeu de le système d'alimentation, et qui sera reliée au casque par un câble. Le prototype décrit ici fonctionne parfaitement. Mais Nintendo, à partir de cette technologie rachetée à une société américaine de projection d'images dans l'iris (technique qui existe déjà. dans le domaine médical mais aussi dans le domaine militaire, pour les casques de pilote d'hélico), a développé sept projets différents. Certains sont basés sur une console de salon, d'autres sur une espèce de portable. Il est donc fort possible que, d'ici à sa sortie, l'ocnsole subisse quelques modifications liées à tel ou tel projet.

Il ne reste plus qu'à espérer que cette projection d'une image directe ment dans l'œil ne donnera pas 🗓 migraine au bout de dix minutes de jeu ni ne déclenchera une nouvelle campagne anti-jeux vidéo dans genre "Laissez-vivre les épileptiques photosensibles!"

Appelle le

6.68.98.00

Pour gagner et choisir ton cadeau comme cette MEGA CD2, plein d'autres consoles ou tes jeux favoris...



Récupère un SUPER BONUS de points grâce à ce code clé

278



SCESI -

Pour les appels en 36 68... ■ taxation est de 2,19 F/min.

LAPON EN DIREC

Reportage Reportage Reportage Repor

GHOST CHASER



in a beau can la benjamine de l'équipe des chost Chase aon punch n'a ilen à envier à celui de ses coéquicient

A près avoir réalise, au printemps, jeu d'arcade Denjinmakai (cf. Consoles+ n° 31), qui signifie dieu des démons électriques, Banpresto s'apprête à mettre sur le marché version Super Famicom ce beat-them-ail sous un nom un peu différent, Ghost Chaser. A part la qualité des décors, légèrement moindre, la conversion est fidèle à l'original. L'histoire se déroule en 2079. La Troisième Guerre mondiale a été un succès: les trois quarts de l'humanité ont été liquidés! Le monde est donc plongé dans l'anarchie plus complète. Des bandes de mutins mutants pillent tuent. Seules quelques cités-Etats ont su préserver un semblant paix et de justice. L'une d'elles a mis au point un réseau

informatisé pour lutter contre l'accroissement de la criminalité. Celui-ci est censé surveiller, réguler et prévenir toute activité non conforme à la législation. C'est un succès, et la mégalopole retrouve la calme la sécurité. Mais un beau jour, des bandes de créatures répugnantes (du genre de celles qui ne lisent pas C+!) et de robots disjonctés, les Fantômes, commencent à s'infiltrer dans les faubourgs, puis dans la ville elle-même, sans que réseau réagisse. Une section spéciale de cyborgs est créée. Leur mission: arrêter la tout prix les Fantômes et découvrir pourquoi l'ordinateur central n'a pas fonctionné correctement.



Loraque votre personnege exécute un coup apécial. Il est environné d'un haio juminesse



BANPRESTO/SFC

Makai est en train de concentrer son énergie pour affectuer une attaque spéciale contre le cyborg de chien.

L'équipe spéciale accessific complet. Un mode 2 joueurs est présu







MICROVELLAIM

PREPAREZ-VOUS AU GRAND CHOC!...



Margadine M68 F







Choplifier (I) 389 F Quintupleur 275 F
Dragon Ball Z II VF 529 F Turbo K4 200 F
MORTAL KOMBAT II 529 F Virtual Bart 499 F

Maximum Carnage 499 F Super Manette PAD 159 F

Manente Super Pro 249 F Virtual Ban 459 F Maximum Carnage 459 F Oragon Ball Z II VF 459 F

BA X Bandaï et NEC SUPER FX : téléphoner

...et aussi mangas et goodies ...

BON DE COMMANDE à renvoyer à MICROVELLA - C.C. Géant Casino, av. J. Prévert 13730 St Victoret Téléphone : 42.75.24.24. - Fax : 42.79.16.98. [faire le 16 de Paris]. Ouvert de 9 à 20 h

Jev(x) et type de console	PRIX Nom Prénom
	Adresse
	CP/_/_/_/
	Ville
	Règlement : o Chèque Signature :
TOTAL + frais de port	Mandat-Lettre Contre-remb. +35 F
Frais de part : 25 F	

Reportage Reportage Reportage

RIDER'S





companies of recent, own party of source relibioratives de cult blanc de votre blouson de motard, et la verie previe. Il leut dire, comme vous prevet le verie dens l'écran ou bies, que vous vous êtes quelque peu égare permi les paquerettes di burd de la paste. Les indications de l'écran vous indiquent que vous étes le huitième (autrement de, a demier!) de la course. Mais vous motard peu des prous spécieux de limits des prous spécieux de motard que vous seus collecté de lienes des prous spécieux de motard gentlé à bier.

près succès de Mario Kart, les clones commencent à poindre bout leur. cartouchel Ainsi ce jeu de Nintendo, une course recourant au mode Super Famicom. La cartouche est dotée d'un DPS (circuit spécialisé du même type que celui qu'on trouve dans Star-Wing) et offre de ce fait une réalisation vraiment décoiffante. Grâce à tout cela, les animations sont superbes, créant l'illusion de la vitesse de façon très convaincante. A la différence de Mario Kart, il ne s'agit pas d'une course de voitures, mais de motos. Celles-ci offrent la particularité de pouvoir s'élever quelques instants dans les airs, par exemple pour doubler un groupe de concurrents opiniâtres!

Les personnalités des conducteurs sont, c'est le moins que l'on puisse dire, très marquées: cela va 🦠 blouson noir au skin, en passant par la midinette! Il en va de même pour les capacités de leurs engins. Les terrains sont assez variés, offrant des sols différentes qualités: chemins de terre dans lesquels on s'embourbe, bitume, herbe ou étendues marécageuses. Les courses se déroulent de jour comme de nuit. Plusieurs modes sont proposés: Entraînement, temps limité, Grand prix... Les parcours contiennent des items bien utiles pour finir les épreuves en tête. Dans 🦠 mode 🗓 joueurs, le plus plaisant, l'écran se divise en deux, et chacun des participants voit alors le circuit par les yeux de son motard.



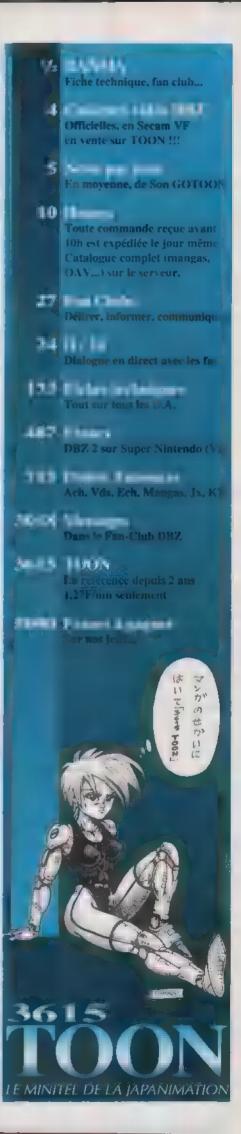
Le louberd à la casquette de cuir se prend pour. Brando. Penché dans le tournent à eu literaber le le appetes à doubler ser contierrent.



Lorsque vous affrontez la console, la moitié de l'écran affiche les deux rétroviseurs de votre engin pétaradent. Le vous permettent de suhire l'évolution de vos poursuivant



Etil oui, comme vous le continue un soup d'ouil rapide su plan du parcours du bas, vous êtes en lête, bien gire talonné par voe adversaires.



L APON EN DIRECT

Reportage Reportage Reportage Repo

A. IV

on, il ne s'agit pas d'une simulation page d'un format bien connu! En fait, ce CD-Rom devrait plutôt permettre d'assouvir une pulsion fort répandue: devenir maître du monde (ou moins, maître de ce côté-ci de l'hémisphère!). Cela arrive beaucoup plus souvent qu'on ne pense. Tenez, prenons un individu au hasard... Moi, par exemple, eh bien! je reste persuadé d'être une sorte d'élu, de génie du Mal, appelé vous gouverner tous, pauvres humains! Nyark! nyark! nyark!

D'ailleurs, je ne suis pas le seul. Il n'est pas un mois sans qu'on entende les ronflements de la tronçonneuse de Ze Killer en train de s'expliquer avec Sam au sujet leur future prise de pouvoir. Ils ont décidé de s'ailler pour y parvenir – chacun d'entre eux s'apprêtant d'ailleurs éliminer l'autre une fois au pouvoir. Ils se sont partagé les tâches: Sam s'occupera du téléphone, des usines mondiales de

pizzas et de Coca-Cola. "Ze" gérera les usines d'armement, les projets nucléaires patronnera les polices génétiques, les milices populaires et les camps de rééducation pour les éditeurs jeux passés au "Topdaubes".

Les pauvres, ils ne se doutent prien, ils ne savent pas que j'ai pris deux longueurs d'avance. J'ai utilisé la méthode du prof VonKlugg (Ernest), que l'on peut résumer par "Tu commences tout petit, in finis tout grand!". J'ai débuté par la pièce la plus petite de ma cage à lapins d'appartement tokyoîte: les water-chiottes! Une fois ces lieux maîtrisés, j'ai frappé plus fort, étendant mon emprise sur tout preste de mon home! L'année prochaine, j'attaque l'immeuble, dans deux ans, le quartier, j'ai calculé que Tokyo devrait tomber entre mes mains dans quinze ans preize heures quarante-cinq, très précisément!). Pourquoi vous raconté-je tout cela? Tout simplement pour vous faire com-



Après avoir monté votre petite compagnie de train, les afficies les par le bourgade initiale se transforme en petité ville.



La ligne de chemia de fer vous permet de metire en valeur la région.

Veillez à prendre les décisions adéquates si vous ne voulez pas que le fiablisment de montre de la faille l'

Rabitante décent en masse, accutant voire entrecrise à la faille l'

prendre que cela ne sert à rien de vous lancer à la conquête de Galaxie, je suis déjà sur le coup! Si, malgré tout, vous persévérez dans cette voie, écrivez-moi au journal, je vous laisserai peut-être deux ou trois petits trucs à conquérir comme les DOM-TOM (Guyane, Martinique, Corse...), le Rwanda ou l'Antarctique ...

Palliatif à ces envies d'absolu, le jeu d'Art Dink est une sorte. Sim-City. Comme dans ce demier, vous devez faire croître une ville en prenant les décisions adéquates. Mais, de plus, vous pouvez accélérer les choses grâce votre compagnie de trains. Mais oui, vous disposez d'un petit train qui serpente dans montagne fleurie. C'est-y-pas mignon! Ledit train-train vous permet relier votre cité au reste du monde, accélérant son développement. En tant que P-DG de la compagnie de chemin fer, vous devez choisir les emplacements des gares, les horaires des trains, décider d'investir dans de nouvelles lignes ou de nouveaux wagons... Ce CD-Rom est une adaptation d'un jeu sur ordinateur. La version PS-X est quasiment similaire à l'original, ce n'est une visualisation 3D bien meilleure, plus détaillée plus

Avec A. IV sur Playstation et Sim City 2000 sur Satum, la lutte pour meilleure adaptation des grands classiques sur consoles 32 bits débute! "Ma simulation est plus belle que tienne!" et "C'est même pas vrai, celui qui z'y dit, c'est celui qui est (pas)!"... Cela devrait se poursuivre par l'arrivée, chez les deux rivaux, d'un clone de Doom (une version améliorée de Wolfenstein 3D), puis d'une repompe d'un II. La gué-guerre entre les deux géants ne fait que commencer!



puissance de calcul de calcul de calcul de PS-X, vous pourraz vous déplacer clars le ville en faisant varier les points de vue.

rtage • Reportage • Reportage •













were des immeublés voire des gratte-cies, a vous cirigez convenableme votre société inmediales



Bienvenue à

l'Empire State

Building

Reportage Reportage Reportage Repo



a semaine demière, pour célébrer Nuitde-la-nouvelle-Lune-qui-éclaire-d'unelueur-blafarde-la-pousse-de-riz-que-le-ventdu-soir-fait-palpiter (fête locale nippone comparable à notre Saint-Glinglin), me suis rendu dans un troquet pour y vider un godet de saké.

Quelle ne fut pas ma surprise de découvrir affalé au comptoir, Goldorak! Le pauvré n'avait pas fière allure; couvert 🗼 plaies et de bosses, son armure en piteux état, son fulguro-poing en capilotade, il semblait être de retour du Rwanda, après un petit tour dans le sud du Liban et en Serbo-Croatie. Intrigué, je m'enquis des raisons de son misérable état. 🎚 me raconta que les temps étaient durs, que statut de super-héros dans les dessins animés nippons était injustement dévalué, que concurrence déloyale des petits jeunes était de plus en plus rude (surtout celle d'un certain Dragonbolzèd!), que le prix 🦳 yaourt au sushi he faisait qu'augmenter tous les jours... Bref: qu'il était au rancart, quasiment fini. Il ajouta que 🥒 reconversion n'était pas chose facile. 🗓 avait bien décroché un rôle de super-méchant dans une série télévisée japonaise – et niaise = l'opposant à Godzilla, allié pour la circonstance aux Sailor Moon, pendant que Ranma un-vaut-mieux-que-deux et son copain Gundam le prenaient 🖫 revers, mais il n'avait pas tenu deux semaines. Ensuite, il avait trouvé un nouveau job chez Pony Canyon, Quittant télé, l avait opté pour le domaine des jeux vidéo, des petits Mickey animés. Il s'était dit que c'était le genre de travail qui lui conviendrait: un petit boulot cool dans un univers conte de fées où, au pire, il devrait arracher une princesse des griffes d'un dragon... En fait, comme il me l'a raconté, l'expérience l'a traumatisé, "Au téléphone, on m'avait dit qué 🖟 travail n'était pas compliqué, qu'il suffisait que 🦠 me présente dans leurs locaux 🥡 que 🦤 comprendral immédiatement ce dont s'agissait! Ah! ça, oui, j'ai vite compris! Je suis tombé sur des fous, des furieux, des fous furieux! A côté d'eux, les troupes de choc de Bisounours en vacances Vega font figure J'ai toqué 🖟 la porte du bureau qu'on m'avait indiqué: pas de réponse! J'ai recommencé

LA 3D PASSE LE MUR DU SON!

Cette série de photos est tirée d'une séquence d'attaque de votre robot. Dans et ciel, derrière des montagnes, surgit un robot adverse. Tandis que vous avancez pesamment grâce à deux réacteurs placés sur vos épaules, il fonce vers vous. Ayant repéré 🖩 danger, vous commencez à pivoter tout en ouvrant 🖩 feu avec 🗟 mitrailleuse lourde qui équipe le bras droit de votre engin. Les balles traçantes, qui dessinent une sorte de ligne en pointillés, finissent par trouver leur objectif et un des réacteurs du robot orange prend feut Les flammes, d'un réalisme étonnant, gagnent bientôt tout l'appareil. Le point de vue change à nouveau, comme si une caméra tournait autour de votre robot camouflé, lequel a achevé de pivoter. Sa première cible détruite, il poursuit sa mission. Ayant une nouvelle cible dans sa ligne de mire, il ouvre le feu pour la seconde fois tandis que les restes de la carcasse du robot orange brûtent encore. De la première image à la demière, il ne s'écoule qu'une seconde 👪 demie, moins de temps qu'il n'en faut pour compter jusqu'à deux! Cela vous donne une petite idée de la rapidité de la PS-X, qui mouline comme une folle pour calculer et afficher autant d'images de synthèse en si peu de temps!



rtage Reportage Reportage ALJACKET 38G.



Bienvenue à Las Vegas

Reportage Reportage Reportage Report

D'aut

joueu

cons

tion,

d'une

Quar

modi

d'un

plus fort, toujours rien. Je suis entré, alors l'enfer! Imaginez une bande de robots géants aux petits yeux cruels, balèzes armés de gros missiles, de canons au plasma, n'ayant de cesse de shooter tout ce qui bouge dans le coin. Des cinglés, pas de doute, j'étais tombé sur des cinglés! Ce bureau devait être une espèce d'asile pour vétérans des guerres de l'espace. En quelques secondes, je me suis fait allumer une bonne douzaine de fois. 🔊 côté de ça, Beyrouth, c'est 🕒 Club Med! J'ai réussi à me planquer dans le corbeille à papier, bien décidé à y rester jusqu'à ce qu'ils aient fini de s'entre-tuer. Les pilotes prenaient place dans la tête des robots. Ces derniers mesuraient approximativement trois fois la taille d'un être humain. Il y avait huit sortes de robot, chacun semblant disposer d'une vitesse de déplacement, d'un blindage et d'un armement différents. Au début de li tuerie, il était possible de choisir d'affronter les sept autres robots, ou bien de s'allier avec d'autres pour combattre six, cinq ou quatre colosses de métal. Des cartes de l'environnement dans lequel les cinglés s'affrontaient pouvaient être consultées. Les champs de bataille allaient de 🕾 zone urbaine, où les combattants pouvaient s'abriter derrière des immeubles et tendre des embuscades, 🖟 un désert torride. Les affrontements se déroulaient aussi bien de jour que de nuit, dans la lumière blafarde des intensificateurs de lumière... Evidemment, la fin, à Pony Canyon, i ⇒ont trouvé que je ne faisais pas l'affaire, que j'étais trop mou... Avoir combattu tant de Golgoths pour en arriver ià!...?

Son récit m'émut tant que je ne pus retenir mes larmes. Je réglai l'addition, c'était tout ce que je pouvais faire pour lui.



rtage Reportage Reportage

RÉSEAU PS-X

Selon certaines informations, l'éditeur Pony Canyon envisagerait de rendre Metal Jacket compatible avec un mini-réseau made in Sony qui relierait plusieurs PS-X, permettant à huit joueurs de s'affronter. Le dispositif consisterait en un boîtier que l'on connecterait derrière chaque Playstation, les boîtiers étant reliés les uns aux autres par un câble. Ce système ne serait autre qu'un minuscule réseau local, comparable à celui qu'on trouve dans les ordinateurs, et notamment celui d'Apple, le plus simple actuellement: Appletalk. Le principe en est simple: les consoles sont reliées entre elles et les informations passent de l'une à l'autre. Il est donc

possible de concevoir des jeux où les divers protagonistes peuvent s'entraider ou s'affronter, et cela sans que les joueurs soient pénalisés par le système, contrairement aux solutions multijoueurs des consoles actuelles: que cela soit Sonic 2 sur MD ou Street Racer

SFC, pour n'en nommer que deux parmi les plus fameux, les inconvénients pour les joueurs sont eux ordres. D'une part, l'écran est partagé, limitant la visibilité du jeu pour chacun des joueurs, re part, la machine risque d'être ralentie puisqu'elle doit réagir aux sollicitations en temps réel eux individus. Un réseau local supprime ces désagréments. L'écran n'est pas divisé: chaque ir dispose d'un jeu plein écran. D'autre part, chaque joueur dispose de toute la puissance de sa pla

seau est dit "local" car les joueurs doivent se trouver à proximité les uns des autres. Pas quescomme avec un modem qui envoie les données en utilisant les lignes téléphoniques, de jouer : ville à l'autre. Le maximum de Playstation connectables serait de huit consoles, ce qui est déjà équent.

d ce réseau sera-t-il disponible? A quel prix? Existera-t-il sous la forme actuelle? Y aura-t-il des fications par rapport au projet actuel? Mystère et boule de pétanque! Chez Sony, on se contente sobre "No comment".





Bienvenue a Central Park

Reportage Reportage Reportage Report

O.B. CLUB

ombinant plaisir aristocratique du goir (dont les Nippons raffolent) et les joies 🦠 jeu d'action/puzzle, O.B. Club nous change un peu des éternelles et traditionnelles simulations de ce sport. Ici, il n'est plus question du golfeur vu de dos, au premier plan de l'écran, se traînant mollement sur un green lymphatique. Le jeu de NCS met en scène un golf très particulier, aussi marrant que dynamique. Le terrain est un univers étrange, et c'est un bric-à-brac d'objets qui sert à en définir les limites. Les joueurs, au nombre de quatre, sont des espèces de lilliputiens qui évoluent dans une demeure géante di son jardin. Le but consiste à faire évoluer quatre boules colorées jusqu'à li fin du parcours, de façon à les placer dans leurs trous respectifs. Le petit golfeur que vous

dirigez matérialise la direction dans laquelle il va

expédier sa balle grâce à une tigne pointillée, plus ou moins longue selon la puissance du coup. Des obstacles gênent la progression des balles, des dénivellations les éparpillent, des pièges les retiennent ou les expédient à l'autre bout du terrain! Et il y a presque cinquante niveaux/parcours, de quoi vous occuper quelque temps! Un petit graphiquement très sympathique, sans ambition démesurée, qui semble devoir être à la hauteur de sa mission première; faire passer de bons moments au joueur!



Le partie se déroule dans le jardin Les flèches sur le sol vous indiquent le direction que les boules movint emprunter, les unes après les mutres, alle de les plonger dans le tros-



Avec un peu de chance, vous allez pouvoir faire d'une pierre d'eux coupsi Mais attention à remais isper comme une brute: la rivière qui carpente autour du green mettralilen ferros définitif à voe prélentions de

LA TABLE AU TOP-NIVEAU

int auss divers que incs. Dans cette maison et min. immenses au regard ware fallie minuscule, les In courts objets forment des cours déligants. Ceux-ci, malement dessinés de façon rimple, sont aisément Je thiables. Par exemple, dans a linisine le terrain n'est autre quinne table, bordée de packs ar mit, de fromage et de asts! Des saucisses reliées facilities couloirs dans lesquere it vous faudra faire masser vos quatre

Utimisez le : diffécents elements du decor pour placer vos boules dans le trou apres un nombre minimal de rebonds.

Le sol est parfois recouvert de substances, non pas insortes an futbreio B, mins cependant assez dengimentes point fatti clima partici, ne ver le







les est, jonché el controles et ersemé de dénivellations, no



On passe d'une table cuisine, maculée des restes d'un petit déjeuner copieux, l'anglosaxonné

d'écolier. Une d'écolier. Une table de cuisine peut également servir réviser ses leçons!

rtage Reportage Reportage



Le pipe line vous fait gagner clu temps si vous livez réussi à découvrir quelques écrans plus mut, as discrète entrés



nombreux tross atal vous after dent. Alaz-y molio: la force di votre coup n'est pas adaptite à il







l'aus eller deroir guider vos boules dens un lebyrinthe miné de pens de mur de pierre et de statues de l'ille de Pâques.



Sous ros pieces, la terrai est al inégal que la boulé muge risque fort de m pas roules dimit.



Bienvenue à Golden Gate Bridge





La mission commence le 30.08.94.

Strike est ins plarque profetronic le

Pour la première fois affrontez des houdes de

Vous en avez asse des petits sprites il s séminés sur votre grand écran?

Essayez Leyend avec ses grands sprites, un graphisme somtueux et d'étonnants effets spéciaux.

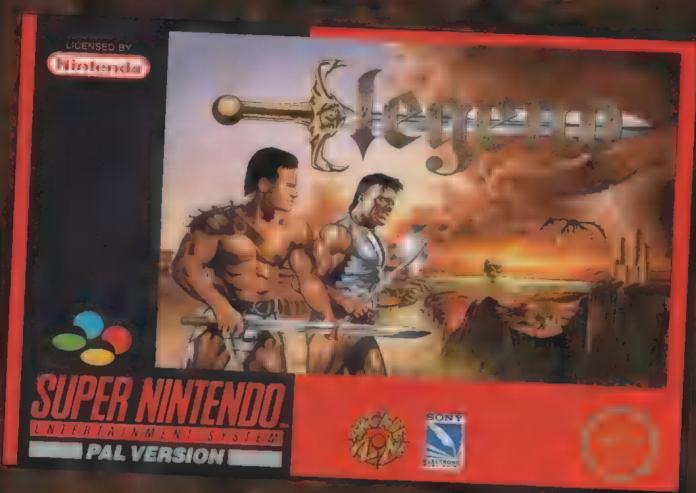
Une action palpitante pays fantastique de Sellech où le courage maniement de l'épée sont indispensables le chute des hordes sauvages, armés de massues et de hallebardes.

Sony Game Line

Nouveautés et concours sur le

36.68.22.02

sur Super Nintendo, guerriers moyennageux?







Un jour du mois de juin, Nilico reçut un appel téléphonique. Une certaine Miss Ema Peu, de nationalité britannique, voire écossaise, lui transmit une information capitale: "Ze Konsol Plus magazin is very goud but hiz rentabiliti is very bad! Everybody iz sleeping or fouting pas grand-chose. In ze royaume, God bless it, with only two pipol... we make a terrific and wonderfoul bloody magazine! I am ze specialist of youropéan

BONS BAISERS DE CHICAGO

On attendait beaucoup de l'édition 94 du CES de Chicago car on pouvait raisonnablement espérer y découvrir la Saturn et la PSX ou encore le fameux Project Reality de Nintendo. Mais, finalement, nous y avons surtout vu des nouveautés! Morceaux choisis...

ega faisait l'impasse sur la Saturn et, si Sony et Nintendo présentaient bien leurs petites dernières, ils l'ont fait hors salon, dans des hôtels, et encore fallait-il obtenir une invitation (ce quì, curieusement, était plus difficile chez Sony que chez Nintendo). Il fallait montrer patte blanche pour pouvoir jeter un coup d'œil à ces nouvelles machines et il n'était absolument pas question de prendre la moindre photo. A cet égard, on constate une évolution très nette des salons

américains. En effet, jusqu'à l'année dernière, c'était à qui présentait le plus grand nombre de nouveautés, et chacun de montrer ses plus beaux jeux pour impressionner les visiteurs. Depuis cette année, la tendance s'est totalement inversée: c'est à qui sera le plus discret!



Un salon parano

Ce curieux phénomène s'explique tout simplement per la parano qui règne chez les constructeurs, ces demiers passant leur temps à s'espionner, modifiant constamment leurs nouvelles consoles en fonction des performances supposées de celles de leurs concurrents. Il semble même que certains constructeurs laissent volontairement filtrer des informations bidon sur les capacités de leurs machines pour bluffer leurs concurrents! Bien que ce phénomène soit particulièrement lie au hard, il existe également, dans une certaine mesure, au niveau du soft. Par exemple, l'année demière, Virgin présentait Aladdin à Chicago et tout le monde pouvait y jouer librement; cette année, Le Roi Lion était présenté dans l'arrière-boutique du stand (une petite pièce gardée par un vigite). Parano, peur d'être copié par un concurrent... ou tout simplement petit coup de frime? Il faut reconnaître que les Japonais arrivent en force dans les salons et il semblerait que des programmeurs viennent là pour piquer les idées des concurrents. L'année dernière, on pouvait voir une bonne dizaine d'employés de Capcom regroupés autour de la version d'Aladdin que présentait Virgin. Ils analysaient le jeu et prenaient de notes afin d'améliorer leur propre version de ce jeu. Cela dit, ce Roi Lion, qui devrait être l'un des gros succès de la fin de l'année, était loin d'être terminé et, contrairement à Aladdin l'année demière, ce n'était pas le meilleur jeu du salon... Donkey Kong lui volait la vedette!

Nintendo casse la baraque!

A Chicago, contrairement à ce qui s'est passé tors des demiers salons, c'est Nintendo qui dominait largement son adversaire, et pas seulement

parce que Sega avait choisi de ne pas être présent (à l'exception d'une salle de presse de dimensions plus que modestes!). En effet, Nintendo présentait le plus beau jeu de l'année (le génial Donkey Kong) et démontrait ainsi brillamment que, loin d'être une machine en fin de course, la Super Nintendo n'était pas encore exploitée au maximum et qu'il est possible de créer des jeux très impressionnants sur cette machine. De plus, Nintendo marquait un point en dévoilant l'Ultra 64. Domination, donc, mais il convient d'émettre quelques réserves. En effet, si Donkey Kong a impressionné tous les visiteurs du salon, c'était le seul jeu SNIN de ce niveau sur le stand Nintendo, Tetris 2 ou Uniracers étant loin de faire le poids à côté de ce chef-d'œuvre. De plus, si l'on ne peut que craquer devant un jeu d'une telle beauté, cela ne veut pas nécessairement dire que nous allons voir arriver des tas de petites merveilles de ce type sur la SNIN. Hélas! les choses ne sont pas aussi simples. En effet, la cartouche de Donkey Kong ne fera pas moins de 32 méga et, pourtant, ne coûtera pas plus de 450 francs! Il faut dire que Nintendo est seul à pouvoir s'offrir ce luxe car, au prix auguel ce fabricant facture les cartouches à ses licenciés, l'éditeur qui voudrait faire la même chose serait obligé de vendre la cartouche entre 700 et 800 francs, à moins de le vendre à perte! Aussi, à moins que Nintendo n'accepte de faire un effort, aucun autre éditeur ne pourra publier un jeu de cette qualité sur la SNIN. En ce qui concerne l'Ultra 64 (le nouveau nom de la Project Reality), on peut également se poser quelques questions. Les deux jeux que nous avons découverts étaient présentés dans leur version arcade. Les versions sur consoles devraient être strictement identiques, ce qui serait franchement génial! Nintendo affirme pouvoir fabriquer une console aussi performante que les machines d'arcade actuelles et la vendre moins de 1 500 francs. La société semble totalement sûre de son coup mais moi, je demande à voir!

Sega s'est pris la grosse tête?

Il est amusant de constater que Sega et Nintendo ont inversé les rôles. Pendant des années, Nintendo régnait sans partage aux USA, tout en maintenant le secret le plus total sur ses projets, tandis que Sega montrait tout, y compris des projets tels que le casque de réalité virtuelle, qui devait être commercialisé fin 93, dont on ne parle plus guère. Mais, maintenant que Sega est premier aux USA (en 16 bits, bien sûr!), c'est Nintendo qui se mouille et montre plus de choses que son concurrent. Du reste, Sega n'a même pas pris la peine de venir au CES, préférant présenter son propre show sans même inviter la presse. Pourquoi communiquer lorsque l'on est le premier?

Alain Huygues-Lacour



press. So I will give you a piss od advice. Go to ze C.E.S. in Chicago and find the seven Konsol Balls. With the power of zem, everising will be O.K." Il fut décidé d'envoyer dans les Amériques une équipe de choc constituée de Spy Goku et de Banane Géniale, Leur mission: trouver les sept Konsol Balls, cachées à proximité de chacun des meilleurs jeux du salon, 🛲 les réunir avant d'obtenir le droit de réaliser un vœu. En s'appro-

chant du stand de Ludi Games. Soy Goku et Banane Géniale découvrirent une affiche. Une grande course dans les allées du C.E.S. était organisée pour le lancement de Street Racer...

ous avez aimé Mario Kart? Vous adorerez Street Racer... Bon, c'est vrai, elle était plutôt facile, cette pub, mais après tout, assez parlante: achetez donc une version vaquement améliorée de l'illustrissime Mario Kart... Vaguement améliorée? C'est qu'à regarder Street Racer d'un peu près, on découvre progressivement que Mario Kart n'est pas insurclassable. Le mode 2 joueurs?

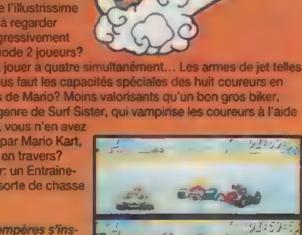
Dépassé, mon ami: Street Racer vous invite à jouer à quatre simultanément... Les armes de jet telles que les carapaces? Rien de plus ringard: il vous faut les capacités spéciales des huit coureurs en piste pour être dans le vent. Les personnages de Mario? Moins valorisants qu'un bon gros biker. bien moins excitants qu'une belle plante, du genre de Surf Sister, qui vampirise les coureurs à l'aide

de baisers ravageurs, pas vrai? Franchement, vous n'en avez pas marre des trois modes de jeux proposés par Mario Kart, après les avoir parcourus en long, en large et en travers? Essayez donc les cinq modes de Street Racer: un Entraînement, un Duel, un Championnat, un Rumble (sorte de chasse à l'homme) et une partie de football.

Le jeu avait l'air si séduisant que les deux compères s'inscrivirent à la course, d'autant que l'enjeu excitait leurs appétits: une Konsol Balll Spy Goku monta sur son nuage supersonique, pendant que Banane Géniale recourait à une capsule-voiture de course! Le combat fut rude: les adversaires étaient motivés, notamment Satanas et Diabolo, qui voyaient là l'occasion de quitter leur job actuel (un Ecran splitté pour le mode 2 joueurs. petit boulot dans un jeu sur 3DO) pour intégrer Street Racer! Banane Géniale, grâce à quelques peaux jetées sous les roues de ses concurrents, réussit à remporter la victoire. Nos joyeux lurons tenaient la première Konsol Ball!



. écran plein. Vous apprécierez au passage le petit coup de fouet aue Raphaël adresse à Sumo San.



UBI SOFT/LUDI

SMN

NOVEMBRE

Dix décors comprenant

chacun quatre circuits.

voilà pour la petite info.

Sachez également qu'une

option vous permettra de

revoir votre course sous

divers angles.

Mais en mode 1 joueur...



N'avez crainte, vous ne perdrez aucune profondeur de champ, même en mode quatre joueurs.

SUPER NINTENDO Astro Gogo 385F Bomber Man 2 569F Dragon Ball Z2 440F Dragon Ball Z3 649F Fatal Fury Spécial 629F Fifa Soccer 419F

539F

Final Fantasy 6 625F Fx Trax 549F Goemon Fight 2 529F Mortal Kombat II Tél Pocky & Rocky 2 589F Ranma 1/2 4 399F Samoural Shadown 629F SUPER SF II 529F World Heroes II 589F

Fighter's History

You You Hakusho 2 589F

Art of Fighting 2 Karnov's Revenge 1450F Samoural Shadown 1350F Super Side Kick 2 1450F Top Hunter 1490F World Heroes 2 Jet 1450F

GOODIES DBZ RANMA. SAILOR MOON

RAMI CARDS, FIGURINES POSTERS, MANGAS.

Manettes Infra-rouges ELEFLY

Deux manettes + Recepteur 249F

METTEZ UN TURBO DANS VOTRE CONSOLE!

= 20 % plus rapide 199 Fr jeux en plein écran Compatible JP/FR/US Tastá dans Consoles +

BON DE COMMANDE

PRIX

Nom:.... Prénom : Adresse : Ville: C.P.:....Tél:.... Console:....

TITRE

Je paie su facteur + 40 F Frais de port (console : 50 F/autres 30 F)

TOTAL A PAYER

Je règle : 🗆 par chèque 🗆 par mandat

VIDEO GAMES

5, rue Paul Bert - 38000 GRENOBLE Fél. 76 85 09 64 | Fax. 76 46 17 41

BEST OF C.E.S.

NINTENDO SNIN-GB NOVEMBRE Pendant que Banana Géniale faisait une pause, jouant à la marelle avec une attachée de presse dans un coin du C.E.S., Spy Goku, les yeux rivés sur son détecteur de Konsol Balls, se dirigea vers un stand imposant, celui de Nintendo. Pas de doute, une des boules était cachée dans le coin. Le stand de l'éditeur-constructeur-candidat au poste de maître du monde ressemblait à une mini-jungle

artificielle. En l'honneur, sans doute, de leur nouveau jeu, songea le perspicace Spy Goku en pénétrant dans le stand géant.

onkey Kong Country était sans conteste LA révélation du C.E.S. de Chicago: plaisir de jeu digne d'un bon vieux Mario, décors et personnages entièrement travaillés avec les outils d'Alias (Silicon Graphics) et immensité du jeu sont les caractéristiques principales du monstre. Rendez-vous compte: il a fallu dix ans à Nintendo pour sortir ce superbe gorille de son placard. Ces dix années passées à errer dans les labos de Nintendo lui auront permis, avec le concours de Rare (la boîte qui a conçu le jeu), de retrouver un cousin éloigné de Spy Goku, j'ai nommé Diddy Kong. Pour vous, ces retrouvailles revêtent une importance capitale: quand votre personnage principal mourra, vous aurez une nouvelle chance de continuer votre quête. Diddy Kong prenant le relais (eh! non... vous ne pourrez jouer à deux). Arpentant les nombreux niveaux, qui fourmillent d'idées aussi novatrices que loufoques, vous pourrez vous faire aider d'animaux amis, utiliser des canons-barils détonnants, en découvrant des mondes aussi variés que possible. Vous n'allez pas en croire vos yeux, ni même vos oreilles, ne faisant plus confiance qu'à vos seules narines, lesquelles ne vous seront d'aucune utilité!

Spy Goku, plongé dans la partie, commença à ressentir d'étranges impressions: des démangeaisons, des frémissements intérieurs... Consentant à lâcher son paddle, il constata avec horreur que sa peau généralement blème s'assombrissait tandis que des poils noirs et bouclés apparaissaient sur son torse maigra. Son corps poupon et un peu mou enflait. Il devint bientôt plus costaud, presque beau! Mais le processus se poursuivit, et bientôt, il lui fallut l'admettre, il s'était transformé en une espèce de King Kong gigan tesque! Il hurla qu'il allait dépecer les éditeurs qui se plaignaient des notes médiocres ou tentaient d'échanger pages de pub contre bonnes critiques. Il mugit qu'il allait écarteler les programmeurs abonnés au Top-Killer qui mettaient un point d'honneur à faire pire à chaque fois. Il vociféra qu'il allait pulvériser les lecteurs bercés trop près du mur, qui s'obstinaient à poser les questions auxquelles on avait répondu dans le numéro précédent. La panique devint telle sur le stand Nintendo que, attiré par les cris, Banane Géniale, abandonnant ses travaux d'approche, surgit. D'un coup d'œil, il comprit la situation: l'ambiance du jeu avait trop pesé sur cette àme faible qu'était Spy Goku, et c'est le personnage principal qui s'était sans scrupule mis à le diriger! Banane Géniale, qui ne pensait qu'à sauver les jolies jeunes femmes de la vindicte de Spy Gorille, tira une capsule de sa poche et la projeta à terre. Ze Killer en sortit qui, tronçonneuse déjà vrombissante, sectionna la queue de Spy Gorille.

Le résultat fut immédiat: retrouvant sa forme originelle, Spy Goku

lée dans le décor de cette mini-jungle en plastique. Il l'empocha

chuta lourdement au sol, pour atterrir sur une Konsol Ball, dissimu-





Voyez le résultat de la coopération de Rare (développeur du jeu) et d'Alias (distributeur d'outils de développement Silicon Graphics).
Les décors sont tout simplement sidérants.



Votre première mission consiste à trouver votre partenaire, caché dans un baril. Votre survie en dépend.

avant de décamper prestement.



Ce niveau dans la neige se décompose en quatre sous-niveaux, Il s'agit ici de l'écran de présentation.





Il arrive que Diddy et Donkey retrouvent de vieux amis. Dans les premiers niveaux, ce rhinocéros leur permettra de briser les murs. Par la suite, il fera place à un crapaud et une autruche...





DONKEY KONG LAND SUR GAME BOY

Ne vous laissez pas abuser par les 32 méga de la version SNIN, la version GB est elle aussi capable des plus grandes prouesses technologiques. Les décors sont toujours d'une qualité et d'une profondeur rarement égalées, les personnages très réalistes et le "game-play" est incomparable. Pour couronner le tout, vous allez vite vous rendre compte que, comme dans la version SNIN, le jeu n'est pas aussi facile qu'il en a l'air...



N'avez-vous pas l'impression que ces trois personnages sont en trois dimensions? Jamais jeu GB n'avait été aussi loin dans ce domaine.



Lorsque vous aurez brisè le baril, Diddy Kong se joindra à vous, vous conférant ainsi une chance de plus.



Du plates-formes, certes... mais de quelle qualité!

S 15 BD VOLTAIRE
75011 PARIS
Tel 48 06 70 70
Fax 48 06 70 80

Vente NEWS US/JAP/FR
NEUF & OCCASION
Reprise & échange
Vente par correspondance

RAYON GOODIES

Oragon Ball 2 2 Fifa Int.Soccer Les Schtroumpfs Super Metroïd Chaos Engine Mortal Kombat II	499 F 399 F 449 F 449 F 449 F	S. HINTENDO
New: 087 3 Samouraï Shodown Fatal Fury Spécial Ranma 1/2 4 Yoyo Hakusho 2 Sailor Moon S	TEL TEL 649 F 399 F TEL 649 F	S. FAMICOM
Soccer Shootout Breath of Fire Le Livre de la Jungle Super Street Flghter	529 F 529 F 499 F 499 F	SUPER NES
Virtua Racing Pete Sampras Tennis DBZ 2 (FR) Le Livre de la Jungle Super Sreet Fighter	499 F 399 F 499 F 499 F 549 F	REGADRIVE
Super Side Kick II World Heroes 2 Jet Art of Fighting 2 Top Hunter	1490 F 1490 F 1490 F 1490 F	NEO GEO

Grand choix en occasion sur les leux et consoles toutes marques

BON DE COMMANDE

Sari A.S - SAT. ÉLITE GAMÉS 15 bd Voltaire - 75011 Pari Téléphone : 48 06 70 70 Bana la limite des stocks disposibles. Prix modificables sans précyles. Livraison 48 Neuros chrone

De	ésignation	Prix
		-
C+35	TOTAL + frais de port	
Joux of access	soires : 29 F / Consoles : 60	F
Nom	Prénom .	
Adresse	,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,	
	CI	1_1_1_1_1
Ullle	Tél .	
Règlement	: 🗅 Chéque 🚨 Mand	at-Lettre
D CB/_/_/.	1_1_1_1_1_1_1_1_1	1_1_1_1
Signature :		

BEST OF C.E.S.

Demeuré seul, plus satisfait de lui-même que jamais, Banane Géniale avisa dans un coin de la jungle plastifiée une forme accroupie. Il eut du mal à reconnaître Aladdin qui, assis en tailleur, le turban en bataille, la babouche molle et l'œil hagard, semblait abattu. Il expliqua à Banane Géniale qu'il avait été détrôné de son piédestal de sprite vedette chez Virgin par l'arrivée de Lion King. Le singe, conseiller du roi Lion, l'avait dénoncé auprès de Disney, le décrivant comme un dangereux terroriste islamiste. Celuici s'était empressé d'appeler ses contacts du FBI, pour que soit mis fin à ses pseudo-activités "subversives et anti-américaines"! Bientôt, Aladdin vécut dans la semiclandestinité.



VIRSIN SNIN-MD

LIONKING

ntre deux loukoums, Aladdin reconnut amèrement que le jeu Lion King était encore meilleur que le sien! La fée Plus avait une fois de plus sévi: des animations plus soignées, des décors encore plus jolis, et des musiques plus entrainantes. Comment, vous ne la connaissez pas? Elle passe le plus clair de son temps chez C+, pour y mettre plus de tests, plus de reportages, plus de scoops, en compagnie de la fée Néant (l'un des sumoms de Sam). Adapté fidèlement du dessin animé du sinistre Disney, "Lion King", le jeu raconte l'histoire de Simba le lionceau. Après le meurtre de son père, le roi des fions, par son oncle qui voulait le trône pour lui-même, le lionceau est obligé de s'exiler. Dans la jungle hostile, il survivra grâce au soutien de deux amis, qui lui feront éviter les dangers de la forêt africaine et les pluies acides. Puis, il reviendra dans son territoire pour réclamer son trône et zigouiller oncle Scar. Ce jeu de plates-formes est donc découpé en deux grandes parties: l'enfance du chef et la reconquête du royaume. Le jeu, qui sortira aussi bien sur Megadrive que sur Super Famicom, comprendra quelques tableaux-bonus en plus des dix niveaux. L'un de ces demiers rompt avec la tradition du scrolling horizontal: l'action durant laquelle le lionceau doit éviter de se faire piétiner par un troupeau de bestioles se déroule grâce à une espèce de 3D du fond de l'écran au premier plan!

Après nous avoir énuméré les qualités de ce jeu concurrent, Aladdin semblait plus abattu que jamais. Croyant pouvoir se confier à Banane Géniale, en qui il voyait un reporter respectueux des règles déontologiques élémentaires, il lui avoua que, comble de malheur, la princesse l'avait quitté pour aller vivre une idylle avec Mowgli dans la plaine de la Bekaa (quinze minutes plus tard, la presse à scandale des cinq continents était informée de ses déboires sentimentaux par le peu scrupuleux Banane Géniale, qui a déjà vendu sa mère plusieurs fois pour un scoop). Il en était réduit à travailler dans les salons et foires comme diseur de bonne aventure, en lisant dans une boule de cristal. Mais les affaires ne marchaient pas très fort: il ne voyait pas bien l'avenir car, dans le fond de sa boule, il y avait trois petites étoiles qui génaient sa lecture. Banane Géniale n'en crut pas ses yeux: c'était une Konsol Ball! Ni une ni deux, l'infâme pulvérisa le malheureux d'une boule d'une Kamehameha dévastatrice, avant de s'emparer du bien tant convoité. Il est comme ça, notre Banane!



Numéro d'équilibriste pour le jeune lion. The Lion King est avant tout un jeu de plates-formes.







Au début du jeu, Simba n'est au'un lionceau. Au fur et à mesure du jeu, il va grandir pour devenir finalement un lion dans la force de l'âge, et revendiquer son trône.



Les deux compagnons de Simba lui permettront de traverser sans encombre les pièges de la jungle Ceux-ci ont pourtant des habitudes gastronomiques particulières, à base d'insectes et autres cloportes!



WORLD HERDES 2 SEC PETE SAMPRAS MD 4499 a TYPE 3 SEC MITTAL PACTING MO 5391 NIGE MANSEL SEC BENT OF THE RING GEN 399 RANMA 4 SFC LANDSTAIKER MIT 420c 4491 KING OF DRAGONS SEC SWPSONS NIGHT GEN 399 MUSCLE BOMBER SPC 440 MORFACONENI 2 SWIND 549 - 489F BASTARD SEC 384 3996 ROCKET KNIGHT MOI WORD CUP USA 5N 449 8 WING COMMANDER MCD) 399 459 SUPER GOAL 2 SINES EL CIRCUS CO MCDI EYE OF LEHOLDER SHA 399 PSG SN/MD 549 enemous 2 su 549 E DUNGEON MASTER 7 MCD 470F HYPER V BALL SEC/SN FIGRALIA SHOWDOWN (29/9) TEL T.T. FIGTER SN KNIGHT OF THE BOUND SNES 4998 COLUMS 3 MD) 399F NBA JAM SN/MD 449 - 3996 SAMOURAI SPIRIT GE 290 : 4.59r SCHTOUWES SN FATAL FURY 2 GB 2906 4991 BUGS BUNNY SNES SAILOR MOON MOI 459 F 480 - 430 FRA SN/MD 299 € FUNSTONES AND STUNT BACE FX SNES TE IA LINGUE SN/MD 549 - 4894 FATAL FURY SPECIAL NEC 619 PEFND OF GARA INC. 4006 D BZ 2ACT SN/MD 499-449 MANUS LAND 3 GB 249 D az 3 (29/09) SFC PROMOTON S STREET FIGHTER SNES/MOI 539 F 1696 TINY TOOMS SEC FLINISTONE SN/MOJ 439 - 389F DOOMSDAY WARRIOF SNES 169 F SECRET OF MANA 2 SEC 620 1 169 : CHAKAN MD SHINING FORCE 2 ISEN BASE BALL 2 SEC 169 F HEIMBAIL MCDUS 449 169 F FAMILY STAR 2 SEC REBEL ASSAULT MCDUS 89 F BREATH OF FIRE SNES 529 KAUSE BUSCOPE SNES 169 F MUTAL SPORT FOOT IA 499 WOLFEINSTEIN 3 D JAG

300

399

DIDEN AXE 3 MDI

SUPER PINBALL SEC

DES CENTAINES DE JEUX OCCASION : GB.GG.SN.MD...

ACCESSOIRES

TRANSFO MD/MD 2/SNES/SN/SFC/GB/GG PRIX 99F/130F/130F/99F/79F/89 F PERITEL MD/GEN/MD2/GEN2/SN/SNES/SFC PRIX 120F/120F/ 130F/130F/139F/139F GRAND CHOR DE MANERES (TEL)

NEUFS OCC A PARTIR IN 80F ADAPT 50/60HZ MD/SN 139F 99F AVEC L'ACHAT D'UN JEU

K7 VIDEO (ORIGINAL)

K7 DBZ VOL 1.4.4 VER IN 149F/K7 K7 DBZ VOL 1.4.4 VER JP 99F/K7 K7 DBZ VOI \$ A 12 VER IP 175F/K7 KT FATAL FURY 1699 OAV K7 FINAL FANTASY 169F OAV K7 ART OF FIGHTING 169F OAV 5 K7 AU CHOIX = 1 K7 CADEAU AU CHOIX FIGURINE, MANGA, CARTES TEL

LIVRAISON COUSSIMO, RECOMMANDE LES REGLEMENTO S'S SONT ENCAISSE QU'APRES ENVOI DE VOTRE COLIS IL EST LITILE IN METRI SON Nº MI TEL POUR TOUS SEIGNEMENTS N'HESITEZ PAS A NOUS TELEPHONER

Scrolling: 33 rue Planchat 75020 Paris M°Avron Tel: (1) 44 93 70 67 Fax: (1) 44 93 70 68

BON DE COMMANDE

NOMADRESSE	PREN	M
VILLE		
DESIGNATION	QUANTITE	MONTANT
FRAIS DE PORT : 30 F	THE PARTY OF	LTRE REMB: 50 I
FRAIS OF PORT : 30 F	MANDAT	LTRE REMB: 50 I

BEST OF C.E.S.

Fatigués par toutes ces aventures, Spy Goku et Banane Géniale décidèrent d'aller boire une bière à la buvette du C.E.S. "Tou Kro!" réclama Spy Goku dans la langue de Jack l'éventreur (ses victimes aussi s'exprimaient dans la langue de "j'expire"). Le serveur nous fixa d'un air égaré, l'écume aux lèvres, avec les yeux hagards d'un épileptique photosensible jouant sur une GB sans loupe éclairante. Brusquement, il nous braqua avec un laser à protons en hurlant : "If iour mouve ai shoute iour asse!" Pendant que la Banane Géniale maintenait le forcené, Spy Goku le désarma. Une fois calmé, ce dernier nous apprit qu'il s'appelait David Perry et que la réalisation de jeux vidéo, notamment Aladdin, l'avait rendu célèbre... Il nous expliqua que les centaines d'heures de travail qu'il avait consacrées à son dernier jeu, sans boire ni manger, avaient fini par le plonger dans « un état de confusion

extrême (on l'avait compris). Lorsque nous avions demandé une Kro, il avait confondu la célèbre bière frenchie avec "Crow", ou plutôt "Psycho-Crow", l'adversaire irréductible de Jim, le ver de terre. Il en vint à parler de son jeu en détail.



PEAYMATES

SNIN-MD

OCTOBRE

'après ce nous avons compris, Earthworm Jim est l'un des jeux les plus loufoques de cette fin de décennie. Si! Si! loufoque, hallucinatoire, délirant, fantasmagorique, les adjectifs me manquent. Imaginez un jeu de plates-formes dans le goût d'un Toe Jam and Earl, doté de l'action trépidante d'un Gunstar Heroes, et vous pourrez vous faire un début d'idée de ce qu'Earthworm Jim peut représenter. Vous allez tout au long de votre périple découvrir des ennemis aussi étranges qu'hilarants. Il vous faudra les 'radiquer à l'aide de votre pistolet à protons, de votre combinaison extensible, ou encore (après de délicates manipulations) de votre animal familier (une sorte de chien en "slime" que vous transportez dans un sac à dos). Le soin que les graphistes ont apporté aux animations des sprites ne pourrait laisser de glace le plus blasé des vidéomaniaques. Les jeux de plates-formes ont trouvé avec ce joyau un nouveau souffle. "Eat Dirt, guy!"

A la fin, confus, il nous donna pour s'excuser un item que Jim avait récupéré dans la dimension DZ, une espèce de boule avec quatre étoiles à l'intérieur! Une de plus! Banane Géniale chantonnait dans les couloirs du CES, tout en jonglant avec les boules!



Un peu de variété avec cette séquence en hydrojet.

Petit passage en extérieur pour vous rappeler que nous sommes "in ze space" (and not "in ze sky with diamond..."). Les extraterrestres sont peu accueillants.



DE L'ART DU MARKETING

Plutôt que pondre un story board ennuyeux, les développeurs de Shiny Entertainment ont eu la bonne idée de raconter l'histoire par une BD (certaines rumeurs prétendent que des crânes d'œuf d'Hollywood songent à faire un dessin animé à partir du jeu et que de grands noms du cinéma auraient déjà proposé leurs voix...). Grâce à cette BD, vous découvrirez (pour E plus grand plaisir de la Banane Géniale) la genèse de votre héros ainsi que le début de ses aventures. Voyez donc comme un vulgaire ver de terre peut se retrouver dans la peau d'un superhéros luttant contre les forces du Mal. La Banane n'en a pas cru ses mirettes, vous n'en croirez pas vos manettes...







Vous êtes extensible et vous pourrez parfois vous permettre d'utiliser votre tête en guise de fouet.



La qualité graphique en surprendra plus d'un. Admirez ce passage dans les volcans: étonnant, non?



Ouh! le choli chienchien. Les seguences d'animation du personnage sont très nombreuses et parfois fort drôles.











recours

à des

des

moins

métho-

MENTELEI CITY SE

GUODIES

POSTERNOS TOUTESTES CARLES CANTORNAS ERANDO (REIN ALL ARREST OF VIRES (1) (1) (10) (1) (10) (1) [K = (1) (10) W VI. 10 (0.1) . 1

36 15 FIGHT LOUI SUR LA 3DO

62. RUE DU GENERAL LI CELRO 95310 SAINT-OUTN-L'AUMONE

Tél: (1) 34.64.05.05 Fax: (1) 34.64.64.70

REVINDIURS CONTICIEZ-NOUS

DESPRESSION DEPOCES USES A TABLES. AND SHOUND OF STATE O

MODERN BUILDING ALTERNATION OF THE STREET CIVAL DE ARTOLES STAN, RACETA PART OF THE SEASON AND A SEASON

- « Venez gagner des jeux
- . Long sur les sorties officielles
 - . Les Lips et Astuces
 - · Les tests des jeux
- · Comment passer un niveau
- . Your procurer tous les jeux disponibles sur le marche
- . Dialoguer avec des gamers
- . Echanger et vendre viis jeux a prix contant
- Poser trutes vos questions
- . VENDEZ-NOES VOS TIPS

36 15 FIGHT

BEST OF C.E.S.

SONY SNIN-MD-MCD

Au détour d'une allée, les deux compères firent une rencontre étrange. Un nain se présenta à eux: "Bonjour, je suis David T. Sept ans de judo [et toujours ceinture blanche]. J'ai entendu dire que vous recherchiez les Konsol Ball. Suivez-moi, je sais où vous pourrez en trouver une!" Il s'agissait d'un nain de salon, espèce proche du nain de jardin. Ils suivirent

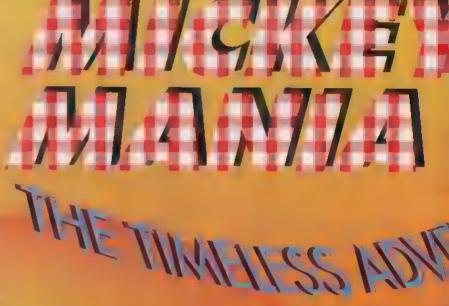
l'homoncule jusque dans une pièce déserte et sombre, à l'écart des stands, dans laquelle trônait une boule. Sans plus réfléchir, ils se précipitèrent dessus. La porte se referma avec un claquement sec, et sept ricanements retentirent. La lumière revenue, ils s'aperçurent avec effroi qu'ils faisaient face à sept nains grimaçants, armés de kalachnikov, de lance-pierres et de boules puantes. A leur tête se trouvait ce qu'ils prirent d'abord pour Dorothée, puis pour Hélène (sans les garçons mais avec les nains). "Je suis Blanche-Neige, annonça la créature. Je vous ai attiré dans ce guet-apens pour vous dérober vos boules. Pour le moment, je n'en possède qu'une et il me faut les sept pour pouvoir prendre la place de Mickey dans le prochain jeu de Sony, grâce à la magie du Dragon. Lorsque j'ai vu la cartouche de Mickey Mania, j'ai compris que le rôle principal de ce jeu excellent était fait pour moi."

I faut avouer que Blanche-Neige n'avait pas complètement tort quant à la qualité du jeu. L'idée de départ est très séduisante: reprendre les moments les plus forts des dessins animés de Mickey et les assembler pour en faire un jeu vidéo. Il fallait Sony et Disney pour nous mijoter un truc pareil. Les niveaux constituant votre périple reprennent donc sept des épisodes les plus marquants de la vie de notre souris préférée. Vous commence-

rez tout d'abord par évoluer dans un décor en noir et blanc (en rapport avec la première apparition de Mickey au cinéma, dans le cartoon "Steamboat Willie", en 1928), vous poursuivrez dans un niveau correspondant au dessin animé où l'on vit Mickey en couleurs pour la première fois, puis aborderez celui où il "obtint" son premier rôle parlant, etc. Le tout sur fond de jeu de platesformes à la difficulté progressive, dans une ambiance aux antipodes, vous vous en doutez, de celle qui baigne les jeux de baston. Cette charmante rétrospective est prévue pour le mois de novembre sur SNIN, Megadrive et

MCD. Qu'on se le dise!

Si Blanche-Neige avait su faire preuve de bon goût en matière de plates-formes, elle ne tarda pas à prouver son amour immodéré pour les jeux de baston. "Mes bien chers amis, dit-elle, la bouche tordue par un affreux rictus, vous comprendrez que la situation ne me permet guère de laisser parler ma mansuétude habituelle. Sus, mes nains, ne faites que sept bouchées de ces petits péquenots!" C'était mal connaître nos deux gaillards! Après quelques kamehameha, divers coups de pied, de poing, et moult morsures d'oreilles (spécialité de Géniale Banane), Blanche-Neige et ses sept nains gisaient sur le sol. Avant de quitter la pièce couverte de sang, les compères bouffis d'orgueil n'oublièrent pas de récupérer la boule de Blanche-Neige.





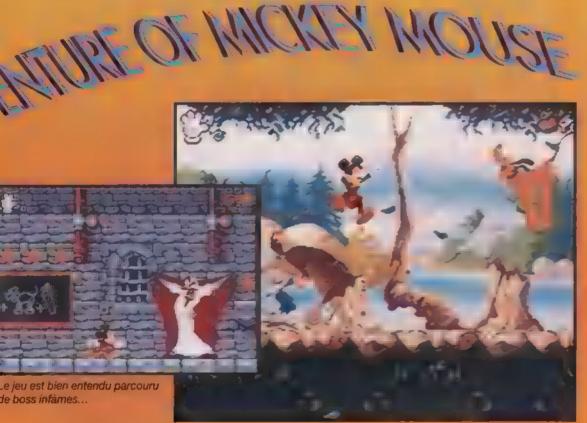
Première apparition de Mickey au cinèma, mais aussi première apparition de son plus terrible ennemi: Pat Hibulaire (mais presquel)...



Vous bénéficiez d'une arme de lancer qui vous permettra de défaire les ennemis haut perchès (et les autres). Veillez à les utiliser au bon moment, les munitions se font rares.



Petite course poursuite en mode 7 qui vous obligera à éviter les obstacles sans perdre trop de vitesse. Dommage, pas de prise d'élan.



LES SEPT RÉFÉRENCES!

Chacun des niveaux du jeu Mickeymania est tiré d'un des dessins animés de notre bonne vieille souris. Leur choix a été guidé par le souci de reprendre les étapes les plus importantes de la vie de Mickey, comme sa première apparition

au cinéma, son premier rôle parlant... Voici la liste des "cartoons" que vous pourrez retrouver dans cette rétrospective, dans l'ordre d'apparition (au cinéma et dans le jeu). STEAMBOAT WILLIE

THE MAD DOCTOR (1933)
THE BAND CONCERT
(1935)

MOOSE HUNTERS (1937) LONESOME GHOST (1937) FUN AND FRANCY FREE (1947)

THE PRINCE AND THE PAUPER (1990)

La qualité graphique des décors a fait l'objet d'un soin particulier de façon à conserver l'ambiance des cartoons exploités. Le résultat est saisissant.



Vous n'étes plus très loin de la confrontation avec le boss de fin. Les ennemis se font plus coriaces et la progression très malaisée.



GAGNE DES TONNES DE GOODIES DBZ 36702325

alyzees 82,BD DU PORT ROYAL 75005.Tel: 36.68.23,25

POUR NOUS APPELER, RESERVER, COMMANDER OU TOUS AUTRES RENSEIGNEMENTS.....

UN SEUL NUMERO : 36.68.23.25

R.E.R Port Royal .BUS 91et 38 7/7 de 11H a 20H OUVERT LE DIMANCHE



POSTER 35F CARDASS 5 F MAXI IMAGE 35F KIT DESSIN DBZ 49F MANGAS N'37,38 45F MANGAS COUL SET ECOLIER ROF TROUSSE METAL PAQUET D'IMAGE 25F

FIGURINE DRAGON BALL Z 10 PERSONNAGES
25CM DE HAUT BATTLE COLLECTION 149F
VIDEO DBZ FR.ET.JAP 179F



D.BALL Z N°3 (NEW) TEL SUPER STREET 549 FATAL FURY SPEC. TEL S.SHODOWN TEL

MALCO S.NINTENDO+1JX 59 9 MARIO 4 99 **FINAL FIGHT** 99 CONTRAT 4 149 ZELDA 3 199 TENY TOOMS 199 199 249 249 ALADDIN SF2 TURBO MARIO ALL STARS MARIO KART FLASHBACK CANTONNA TARWARS 2

NEO GEO sevie 1490
MANETTE 299
NAM 75 349
VIEW POINT 899
FATAL FURY 2 549
ART OF FIGHT. 549
SA SHODOWN 990
ART OF HG. 2 129

MEGADRIVE+1JX 449
ST. OF RAGE 99
ST. OF RAGE 2 149
SONIC 2 109
ALADDIN 249
8F2 200
TORTUES N 3 200

RACHAT DE VOS JEUX EN MAGASIN TEL: 36.68.23.25 *

9000 : PREM	QH :	HILD	ET CONSOLE (PRI	ICI.
		P******		
ADMINIE :		_		
		-		

WREE : FIL:		PORT JEUX	35 F	
CHEOUE		CONSOLE	69 F	I drawed to
or or other			49 /	
MANDAT			YER	

BEST OF C.E.S.

ACCOLADE SNIN-MD OCTOBRE Tandis que Banane Géniale – qui avait déjà chassé de sa mémoire le méfait sacrilège dont son compagnon et lui s'étaient rendus coupables (quand même, assassiner Blanche-Neigel) –, la langue tombante et les yeux exorbités, était en train de tourner autour d'une charmante jeune femme, et au demeurant court vêtue, qui faisait la démonstration sur un stand d'un gadget inin-

téressant du style grille-pain à pédales 32 bits et demi sous technologie Réalité plus ou moins virtuelle, le téléphone portable de Spy Goku se mit à tintinnabuler. C'était Plume, qui, ayant appris la présence des deux combattants à Chicago, leur demandait un service: contacter un de ses lointains parents, Bubsy, qui travaillait pour un éditeur de jeu, Accolade, afin de lui remettre un petit pot de miel et une galette de beurre. "Cool!" s'écria Spy Goku. Il avait déjà entendu parler du personnage, et brûlait de le rencontrer.

I se souvint des premières aventures de son héros favori sur MD et SNIN: Bubsy était ce que l'on pouvait appeler un chat plutôt speedé. Animè à la manière de Tex Avery et aussi rapide que Sonic, il avait toujours su conquérir son public grâce à des niveaux immenses et à une maniabilité exemplaire. Spy Goku était donc fort impatient de connaître la suite. Voyant un bambin qui errait dans les couloirs avec un air particulièrement éveillé, il l'attrapa durement par l'oreille en le menaçant de la lui arracher s'il ne lui racontait pas la nouvelle histoire de Bubsy. "Sais pas, m'sieu, pleumicha le pauvre enfant, j'sais seulement qu'il doit retrouver ses deux neveux, Terri et Terry (tout est nor-mal!). Ils ont disparu dans un parc d'attractions de réalité virtuelle, créé par l'infâme Oinker P. Hamm. Ce parc se divise en cinq mondes (Egypte, univers futuriste...) et le jeu complet

couvre une trentaine de niveaux." Le bambin, stimulé par la peur, adoptait un langage curieusement littéraire mais Spy Goku s'en moquait. "Au rayon des nouveautés, vous trouverez que Bubsy peut se servir d'objets particuliers (comme le trou noir portable, qui vous permettra de passer d'un monde à l'autre, ou comme la combinaison de plongée... Les chats et l'eau, ça a toujours

fait vingt...). Vous découvrirez également des niveaux de difficulté qui manquaient cruellement au premier épisode ainsi que de nouvelles animations, de nouveaux jouets, et trois mini-mondes étonnants."

Après avoir lâché l'oreille du môme et accompli sa mission auprès de Bubsy, qui, en récompense, lui remit un autographe et une Konsol Ball, Spy Goku alla récupérer Banane Géniale, lequel continuait à baver devant la présentatrice, en répétant d'une voix fluette: "Fifille! Fifille!" Il ne leur restait plus qu'une boule à trouver.



Voilà l'un des trois "mini-mondes" qui jalonnent votre progression. Vous récupérez bonus, armes, et... bobos (si vous ne faites pas attention).



En plus des bombes hilarantes et de votre combinaison de plongée ce nouvel objet (Nerf Ballzooka Action Toy) vous permettra d'éliminer certains ennemis trop coriaces. Les munitions en sont, bien sûr, limitées.



Toujours aussi "speeeed", toujours aussi "wiiiiz", Bubsy est de retour et il est hilarant...



Bubsy a beaucoup appris depuis ses dernières aventures. Tanguy, Laverdure, Icare et la patrouille de France ont du souci à se faire.

KONAMI MD-SNIN-GB DÉCEMBRE

La demière Konsol Ball fut découverte par Banane Géniale, un peu par hasard...

Alors qu'avec un chiffon, il net-

toyait une poubelle (c'est son péché mignon: dans le civil comme dans son métier), en surgit brutalement, dans un nuage de fumée, un petit Japonais. L'appareil photo

autour du cou, il ressemblait, n'eût été son expression complètement hallucinée, à un touriste nippon sur la place de la Concorde! Avec force courbettes, il se présenta sous le nom de ConAmi Sensei, l'Ami des cônes, et leur expliqua qu'il trouvait l'inspiration en parcourant le monde par télépoubelle, étant payé pour délirer, pour concevoir des scénarios invraisemblables. Il était assez fier de ses quatre demières œuvres et les leur présenta en détail.

de réflexion fort sympathiques.

out d'abord, il y avait les Animaniacs, qui, après avoir détruit les principaux postes de télévision, viennent à présent se fourrer dans vos consoles favorites. Ces farceurs ont des coups spéciaux à en faire tomber par terre de rire n'importe quel Balladur et ils évoluent dans un jeu de six niveaux completement hallucinants. Personne ne peut être prêt à les recevoir chez lui tant ils sont imprévisibles, et le jeu qui les La version SNIN se compose de petits sous-jeux abrite ne l'est pas moins, parole de nain. Boudiou! Les passwords ne vous suffirent pas à traverser tous les sous-niveaux et les

tableaux-bonus que le jeu renferme. Toutes les énigmes mettront à rude épreuve le cerveau de ces trois fêlés du cartoon (et le vôtre, par la même occasion!). Et tout ca dans des décors tirés de leurs ébats télévisuels, où l'humour côtoie la qualité, et la qualité... l'immensité. Chapeau!

Brutalement, ConAmi devint pále, et Spy Goku se précipita demière ses genoux, à quatre pattes, pour lui offrir un siège confortable le temps de sa défaillance. Banane Géniale, décidément génial, comprit immédiatement que l'homme était atteint d'une forme rare de delirium delirens. N'écoutant que son intérêt (en l'occurrence, il tenait absolument à ce que ConAmi lui parle des trois autres jeux), il extirpa une boule de pâte à rêver de sa poche arrière gauche et l'enfourna sans façon dans la gorge du malade.



Nos compères se baladent toujours en groupe. Vous pouvez changer le meneur de tête pour bénéficier des capacités de chacun (version MD),



Version MD oblige, les couleurs sont moins criardes et les graphismes moins fins. Mais le fun est touiours de mise...



A vous de tout faire pour rattraper ce petit lapin, tout en évitant les boules qu'il pourra vous lancer (version SNIN).



NEW TECH VIDEO

34, rue de Malte 75011 Paris

© 43.57.60.06

Fax 43.57.99.29 Métro Oberkampf

MEGADRIVE	NEO GEO
	Console neuve1990 F
	Console Okaza 1390 F
	Manette neuve499 F
Harb 94499 F	
	Jeur d'Okaz
NBA Shodown	Count Boant349 F
NHL Hockey 94 389 F	
Pete Sampras449 F	
Super Street489 F	Baseball 2020 329 F
Super Stree 2490 F	
Nombreux Jeax d'Okaz .	
	Blues Journey 349
▲ NINTENDO	Eightman549
New690 F	Fatal Fury 259
Okaz480 F	Fatal Fury Special849 F
Adapt 601189 F	Karnov's Revenge 890 F
	K. of the Michster 249 F
Breath of fire489 F	K. of the Monster2 549 F
DBZ 3 Act. GamesTEL	
Servinos AAO F	NAM 75249 F
FIFA Socces449 F	Night Combat 320 T
Final Tantaisle 6549 F	Rigina Heroes 240
Les Sattroumphs9 F	Samoural State Out Of
Les Sattroumpns 3000 r	F
Mortal Kombat 2529 F	Sengoku490 F
NBA Sam399 F	
Secret of Man449 F	Sengoku 2549 F Soccer Brun549 F
Soccer Shoot Out490 F	
Stun Race FX449 F	Spinmaster749
The Chaos Engine .499 F	Super Sideklok 2, 1090 F
Wolfenstein 3D439 F	World Heroes349 F
Nombreux jeux d'Okaz ,	World Heroes 2 590 F
- DA	World Homes Jet 1 290 F
NEC NEC	
Duo-R Okaz 1790 F	Poster au choix
Arcade Card 1649 F	(DBZ-Ranma)30 F
Autres Jeuph	Mangae DBZ du 1 au 37
	(unité)35 F
3DO	Cardass DBZ les1225
Neuve P + 2J .4290 F	Cassette Video DBZ
Neuve NTSC + 2J 3990 F	en Français 139 F
	en jap109 F
Alone in the Dank 299 F	P Da n
Can (pistolet)399 F	
John Maiden Foot 190 F.	Boulevard Voltage
Mac Dog Mc Cree .249 F	Boulevard Volland
Night Trap2 9'F	E TOTO TE
Total Eclipse	d d
Mho Shotal. Rock 490 F	15 JE
	The state of the s
COMMANDE: NEW TECH VIDE	O TOTAL TOTA
	Prénom :
Adresse :	4-1
Code Postal :	Vifle :
N° de téléphone :	Machine :
DESIGNATION	Qté PRIX
DESIGNATION	GIE FRIX
FRAIS DE PORT: 35 Fra Posta - 90 Fra co	psola , 70 Fra CF
	À PAYER
IVIAL.	ALATEN]

CHÊQUE O .

DATE EXPIRATION

MANDAT LETTRE O

Signature

-BEST OF C.E.S.

KONAMI SNIN NOVEMBRE D'un bond, le petit Nippon se leva (soulageant ainsi Spy Goku, qui commençait à regretter sa bonne action) et, l'œil fou, agité de terribles convulsions, se mit à réciter d'une voix d'outre-tombe une litanie monotone qui lui semblait dictée par quelque divinité vidéoludique.

BATMAN THE ANIMATED SERIE

é en mai 1939 de la plume du célébrissime Bob Kane (première apparition dans "Detective Comics" n° 27), Batman est l'un des super-héros les plus célèbres des comics américains. L'univers

de l'homme chauve-souris a donné lieu à

bien des adaptations vidéoludiques.
Celle qui nous importe ici s'inspire de la série télévisée que vous avez pu voir sur France 3, à 20 heures (depuis peu, remplacée par les Simpsons): "Batman the Animated Serie". Vous y retrouverez, en vrac, le Joker, Pingouin, Catwoman, Poison Ivy, Two Face, Mr Freeze et tous les vilains qui ont fait la célébrité de Batman, dans

un beat-them-all aux graphismes renversants. Il vous faudra parcourir neuf niveaux d'une difficulté étonnante, où action et réflexion se partagent la vedette. Accrochez-vous, sautez, grimpez aux murs, utilisez vos armes spéciales, vous devez sauver Gotham du chaos.



Le tout commence par une petite course dans les rues de Gotham. Usez autant de votre intelligence que de votre force pour contrer les gangsters armés de mitraillettes.



Ne pouvant sauter assez haut, vous allez devoir utiliser le grappin.



Petite confrontation entre le Joker et notre ami Batman. Le parc d'attractions est l'endroit révé pour une telle rencontre.



Un saut à la perche qui va propulser notre cher Buster vers des cieux encore inexplorés. La surprise sera de taille



Le choix des personnages sera déterminant, car ils ont chacun des coups spéciaux particuliers (version MD).





La version GB ne propose que le mode en solitaire, mais le grand nombre de sports proposés relève un peu la sauce.



TINY TOONS ADVENTURES

onami joue la carte de la différence pour ses trois versions de Tiny Toons Adventures. La preuve. TTA-Wacky Sports (la version GB) vous proposera de participer à huit sports différents (base-ball, foot américain, basket...) dans la peau de Bubsy ou de Babs (un seul joueur). La version MD (TTA-Acme All Stars) vous invite à prendre pied dans une simulation de basket ou de football, au choix, et à incamer tous les héros de cette série télévisée. Chacun des personnages aura ses propres caractéristiques et coups spéciaux spécifiques, ce qui vous laisse espérer les parties les plus drôles de votre vie vidéoludique. Quant à la version SNIN (TTA-Wild 'n Wacky Sports), elle vous permettra de participer aux neuf sports les plus étranges du moment, dans le genre du lancer de sauce ou du concours de l'homme-oiseau. Vous pourrez choisir parmi Buster, Babs, Plucky ou Dizzy. Et quel que soit le personnage choisi, le fun sera toujours au rendez-vous. That's All Folks!





Les quelques planètes restantes dans l'univers n'ont pu survivre aux invasions répétées de ces aliens dévastateurs.

PROBOTECTOR

près le tabac de la version SNIN, Konami se décide enfin à nous

sortir une version MD de ce jeu d'action incroyablement puissant. Vous pourrez maintenant choisir votre Probotector parmi quatre super-guerriers surarmés, et prendre part à un mode 2 joueurs exceptionnel. Les détails apportés aux animations et aux décors sont d'une précision rarement égalée et les boss sont de véritables moments d'anthologie à eux tout seuls. Seul Gunstar Heroes peut prétendre rivaliser avec Probotector du point de vue du rythme de l'action, et ce n'est pas peu dire. Accrochez-vous, vous allez en baver.



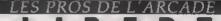
Cette nouvelle version sur MD vous invitera a choisir entre quatre combattants.



Admirez la taille du boss, et les rotations qui animent ses tentacules.

Son récit achevé, ConAmi recommençait à montrer des signes de latigue. Banane Géniale lui fit un affreux chantage, refusant de lui refiler de la pâte à rêver sans monnaie d'échange. Et devinez ce que ConAmi lui donna contre cette nourriture céleste. Si vous ne devinez pas de quoi il s'agit, retournez page 36.

Les sept Konsol Ball enfin réunies, Spy Goku et Banane Géniale invoquèrent le dragon A.H.L. Dans un coup de tonnerre, ce demier apparut en bougonnant et s'écria: "Ça, j'le crois pas!" Il leur demanda de formuler rapidement leur vœu parce qu'il souhaitait reprendre sa sieste au plus tôt. C'est que le dragon avait entrepris une œuvre littéraire majeure (tome 1: "Ma Vie"; tome 2: "Mon Œuvre"), et qu'il ne pouvait puiser son inspiration que dans les bras de Morphée. Spy Goku, qui ne pensait qu'à diminuer la quantité d'articles qu'il devait écrire chaque mois, demanda un autre journaliste pour venir appuyer l'équipe existante de C+. Mais, au moment précis où il formulait son vœu, Banane Géniale formula le sien: "Par la peau de la banane sacrée, une fille!" Alors que les deux compères en étaient venus aux poings, apparut Véro Boulma, plus connue sous le nom d'Elvira, la nouvelle recrue de C+. Celle-ci les calma rapidement à coups d'Uzi et de rouleau à pâtisserie. Une étoile était née.



LIBERTY GAMES 42, BD MAGENTA 75010 PARIS

42, BD MAGENTA 75010 PARIS M' Jocques Bonsergent Ligne N° 5

Tél.: 42 000 999 Fax: 42 000 989

ert du Lundi au Samedi DE 11h 00 à 19h30

NOUVEAU 3615 ALLGAMES★ LIBERTY

PROMOTION

GARANTIE 1 AN - DÉLAI 2 NEURES

SUPER NITENDO

MORTAL KOMBAT	NIGHT ON THE ROUND499 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE 549 F	YOUNG MERLIN
SUPER STREET F 549 F	RABBIT RAMPAGE
DBZ N°3 NEWSTEL	KING OF DRAGON449 F
FATAL FURY 2449 F	LEGEND449 F
PIRATES D WATER 499 F	N.B.A JAM 449 F
DESERT FIGHTER499 F	EMPIRE STRIK BACK449 F
MEGA MANY . 499 F	LES SCHTROUMPES 449 F

MEGADRIVE

VIRTUA RACING	549 F	SUB TERRANIA	449 F
SUPER STREET F.	549 F	QUNE 2	. 449 F
PETE SAMPRAS	449 F	N.B.A JAM	449 F
COMBAT CARD	449 F	ART OF FIGHTING	449 F

NEO-GEO

CONSOLE NEUVE		WORLD HERGES 2 JET 1290 F
CONSOLE D'OCCAS	13901	ART OF FIGHTING 2 1190 F
SUPER SIDE KICKS 2	1390 F	FATAL FURY 2 599 F

ARCADE SYSTEM 3

NEW'S POUR # JOUEURS



CARTES JAMMA

GOODIES

POSTERS 30 F FILMS VIDEO JAPONAIS 179
FIGURINES DBZ ET STREET 35 F T.SHIRT D.B.Z
PORTES CLEPS 39 F RAMICARDS - CAHIERS

FILMS VIDEO FRANÇAIS : P.U 150 F- 500 F LES 4

LIVRAISON CHRONOPOST

BON DE COMMANDE A RENVOYER A

LIBERTY GAMES 42 BD. MAGENTA - 75010 PARIS

Nous rachetons consoles et jeux.Prix Maxi!

SIGNATURE : Des porants su minima

Hostonea Countie

(





MYSTIC QUEST LEGEND"

Si beaucoup sont partis | recherche du secret de "Mystic Quest", peu en sont revenus. Depuis que les monstres volants se sont échappés de la Tour Focale, tout n'est plus que désordre et désolation. Si tu

crois être l'élu qui rétablira le savoir et la justice, bonne chance. Pour t'aider, tu trouveras avec

> grimoire qui le livrera toute l'étendue des mystères. Mais après, tu seras seul face aux dangers.

Si "Mystic Quest Legend" est premier jeu de rôle sur Super Nintendo n'oublie pas que tu peux aussi partir recherche de "Mystic Quest" en Gameboy.







*Le livre "Mystic Quest Legend" est offert pour tout achat de 🕟 cartouche du jeu.

SUPERIAL NAMENT SYSTEM

TIPS

Je sais que vous êtes tristes.
Eh oui! les amis, terminé le
saut à l'élastique en Alaska avec
Papi et Mamie, le "bronzing"
avec les demières Ray-Ban, on
retourne au charbon.
Allez, hop à la mine!
Moi aussi, je suis triste
(hum!), mais il ne faut pas
trop vous inquiéter, on va
bien se consoler. D'une
part parce que les
semaines à venir nous réservent
un lot important de nouveautés
toutes consoles confondues,

d'autre part parce que l'arrivée des nouvelles machines est imminente!

Et ce mois-ci, pour la rentrée, j'ai donc mis les bouchées doubles, avec des tips sur une multi-tude de titres, et quels titres! Virtua Racing (MD), Super Metroïd (SNIN), Aladdin (SNIN), Super Empire Strikes Back (SNIN), Sonic 3 (MD)... Un cocktail explosif: des kilos d'invincibilité, quelques grammes de finesse, des tonnes de vies infinies, le tout saupoudré de quelques manip', placez au micro-ondes thermostat 32, et voilà un Rubriktips à la Switch! Fin de l'édito, à vos manettes! Gros bisous à toutes et à tous!

Switch



3. Vous pourrez alors participer aux trois courses déjà existantes, mais inversées comme dans un miroir...



2. Dans le mode Select, choisissez "VIRTUA RACING" à l'envers.

MD

SONIC 3

Pour obtenir le Debug Mode

Quand le jeu est sorti, je m'suis dit: "C'est obligé, il y a un Debug Mode dans Sonic 3..." Alors, j'ai traversé l'Atlantique à la nage, j'ai atteint les States, où il m'a fallu marcher des milliers de kilomètres pour arriver au cœur d'une forêt, chez le père Noël des

astuces. Et vous savez quoi? Y savait pas!...
J'ai failli l'égorger, mais j'ai eu des remords en
pensant à vous, alors je me suis contenté de le
pendre par les pieds et de le secouer un peu.
Et puis, en rentrant chez moi, je me suis fait
une petite partie, avec le Select Stage, et, en
appuyant sur deux touches magiques...
miracle! j'ai découvert le Debug Mode.

Choisissez le Select Stage (cf. tip dans C+ n° 34). Au moment de choisir votre niveau, validez avec A, que vous maintiendrez, et Start.



Dans le tableau où vous choisissez votre niveau, validez en appuyant sur A et Start.



Vous pourrez alors, dans le niveau choisi, vous transformer en ce que vous voulez...

MD

VIRTUA RACING

Pour jouer sur trois nouvelles courses

La petite merveille des merveilles, délice parmi les délices de chez Sega, a, elle aussi, son tip, et ce n'est pas moi qui m'en plaindrai. D'ailleurs, ce jeu en a rendu fou plus d'un à la rédaction... Voici donc trois nouveaux circuits (enfin presque) pour les mordus. En réalité, sachez que les courses dejà présentes ont juste été inversées, comme dans un miroir...



A l'apparition du logo "SEGA", appuyez et maintenez: A, B, Haut et Start. A l'apparition de la page de titre, commencez normalement le jeu. Sur l'écran du Select Mode, sélectionnez le mot "VIRTUA RACING" qui apparaît à l'envers.

1. Réalisez le tip à l'apparition du logo



TIPS

SNIN

SUPER EMPIRE STRIKES BACK

Là, je pense vous offrir le must des must en matière de tip. Vous allez pouvoir visiter le jeu de fond en combte (si! si!), trouver tous les passages secrets, exterminer vos ennemis – d'ailleurs, n'oubliez pas que le troisième volet devrait sortir dans quelque temps et qu'il nous réserve de belles surprises... Rhaa! attendre, toujours attendre... Allez, suivez le guide, c'est parti pour la visite du deuxième épisode...

Pour commencer avec 99 vies

Sur la page de présentation, faites: X, Y, B, B, B, X, A, Y, Y, B, A, X, Y.



Et vous vollà avec 99 vies, vérifiez en haut à gauche...

Pour avoir des Thermal Bombs en nombre illimité

Sur la page de présentation, faites: A, X, B, X, X, A, Y.



Vous commencez le jeu avec des bombes en nombre illimité. Ça explose de partout.



ATTENTION: TOUS LES TIPS POUR CE JEU SE REALISENT A PARTIR DE CETTE PAGE DE TITRE

Pour démarrer avec tous les pouvoirs du Jedi

Sur la page de présentation, faites: X, B, B, Y, X, A, A, X.



Ça y est, la force est avec vous...

Pour affronter directement Dark Vador

Sur la page de présentation, faites: A, X, B, A, Y, X, B, A, A, X, B, B, Y, X.



Après avoir entré le tip, vous vous retrouverez en direct live face à... Dark Vador himself!

SNIN

SUPER METROID

Pour refaire le plein d'énergie

Avez-vous noté la taille des tableaux? Ce jeu est incroyablement vaste! D'accord, vous disposez de sauvegardes, d'accord les Continue sont fournis à la pelle, mais je peux quand même vous dire que vous aurez un mai fou à arriver au bout du jeu. Heureusement, bande de petits veinards, il existe un tip assez génial qui permet de récupérer toute son énergie. Mais attention, le jeu n'en devient pas facile pour autant...
Pas vrai, Sam?

Pour que cette astuce soit réalisable, plusieurs conditions doivent être réunies. Votre compteur d'énergie doit afficher moins de 50 et vos réserves tank doivent être vides (cas dramatique...). Vous devez aussi posséder au moins 10 missiles, 10 super-missiles et 11 bombes de puissance. Ensuite, pendant

iii jeu, mettez-vous en boule, appuyez trois fois sur Select, appuyez sur X pour lâcher une bombe de puissance, maintenez
X ■ appuyez en même temps sur L, ■ et Bas.



Mettez-vous en boule..



Vous aurez alors le privilège de voir Samus, dans un halo d'énergie, se recharger petit à petit.



... appuyez 3 fois sur Select, posez une bombe de puissance et effectuez le tip.



Et la voilà, toute neuve...



SNIN

FIFA INTERNATIONAL

J'attendais avec impatience un jeu sur SNIN qui offre la possibilité de jouer à cinq simultanément. Avec FIFA, mon désir est exaucé. Ce soft, déjà excellent sans les tips que tonton Switch va vous dévoiler, deviendra alors carrément délirant! Vos facultés seront décuplées, et vous pourrez aisément écrases les équipes du monde entier afin de découvrir enfin la mysté-rieuse et tant convoitée fin. Attention, c'est parti!



ATTENTION: TOUS LES TIPS DEVRONT ÉTRE RÉALISÉS À PARTIR DE CET ÉCRAN.

Super Offense

Sur l'écran de Game Set Up, sélectionnez Options Mode et appuyez sur: R, R, R, A, R, L, R.



Super Offense à votre service..

Crazy Ball

Sur l'écran de Game Set Up,

sélectionnez Options Mode

et appuyez sur: X, A, B, Y, Y, B, A, X

Super Defense

Sur l'écran de Game Set Up,

sélectionnez Options Mode

et appuyez sur:

L, L, L, L, E, R, L.

Et, hop! Super Defense apparaîtra...

Curve Ball

Sur l'écran de Game Set Up, sélectionnez Options Mode et appuyez sur: B. A. R. B. Y. L.



Curve Ball va maintenant frapper...

Super Kicks

Sur l'écran de Game Set Up, sélectionnez Options Mode et appuyez sur: B, A, B, B, B, B, B, B, B, B,



Youpil voità Super Kicks...

Super Goal

Sur l'écran de Game Set Up, sélectionnez Options Mode et appuyez sur: A, A, A, A, A, Y, Y, Y, Y,Y.



Et c'est maintenant au tour de Super Goal

SNIN

EQUINOX

Crazy Ball entre en scène.

Pour obtenir vies et potions à volonté

Contrairement à de nombreuses personnes de mon entourage, je n'ai pas vraiment été emballé par ce jeu, et c'est en grande partie à cause de l'angle de vue qu'il propose. Reste que ce n'est vraiment pas un mauvais jeu, et que sa durée de vie est assez conséquente. Vu le nombre d'appels que je reçois à la hot-line, j'ai jugé urgent de vous fournir le tip pour devenir quasiment invincible. A vos paddles



Réalisez le tip sur l'écran-titre...



... le cadre bleu deviendra vert.

A la page de présentation, faites: L, L, R, R, L, L, L, R, R, R, L, L, R, R, L, R.





SOCCER

Invisible Walls

Sur l'écran de Game Set Up, sélectionnez Options Mode et appuyez sur: Y, Y, Y, X, A, A, A, B.



Coucou, c'est au tour de Invisible Walls d'apparaître...

Dream Team

Sur l'écran de Game Set Up, sélectionnez Options Mode et appuyez sur: A, A, B, B, Y, Y, X, X



Et voilà Dream Team..



Et vous serez alors quasi invincible. Qui dit mieux?...

SNIN

ALADDIN

Pour obtenir le Select Stage,

99 pommes...
Vous désirez vraiment délivrer la princesse Jasmine, tuer mille et un ennemis, échapper aux pièges infernaux, risquer maintes et maintes fois votre vie pour l'élue de votre cœur, perdre vos Continue? Alors, usez et abusez de ce tip d'enfer et vous irez loin...

Sans aucun effort, vous pouvez choisir votre niveau (ici, l'avant-dernier), et vous aurez d'office cœurs et 99 pommes.



unités et Haut et Bas pour les dizaines. Sur la page de titre apparaîtra un chiffre. Pour le changer, appuyez simultanément sur L et R et pressez la croix directionnelle.



Effectuez le tip avec la deuxième manette sur la page d'options.

Rendez-vous sur la page d'options puis, avec

la deuxième manette, appuyez rapidement sur:

L, R, Start, Select, X, Y, A, B. Vous entendrez

un son. Avec la première manette, revenez au menu principal. Vous y verrez un nombre qui

indique le niveau choisi. Pour le modifier, main-

tenez L et R et faites Droite ou Gauche pour les



MD

ROBOCOP VERSUS TERMINATOR

Ce jeu de Virgin cartonne vraiment. Si c'est la baston que vous aimez, n'hésitez plus, ça tire de tous les côtés. Et en plus, ça gicle de partout, c'est grandiese. Bon, j'arrête d'être macabre et m vous file tout en matière de tip.

Pour un mode plus Pour commencer violent

Pendant le jeu, faites une pause et appuyez sur: C, B, A, B, B, A, B, B, C, B, B, C, C, B, B, C, B, C, A, C, C, A, A, A, B, B, B, A, C,

le jeu avec 54 vies

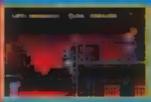
Pendant le jeu, faites une pause et appuyez sur: C, C, A, A, B, B, C, C, A. A. B. B.

Pour choisir son arme

Pendant le jeu, faites une pause et appuyez sur: B, A, C, C, C, A, B, B, A, C, C, C, A, B.

Pour obtenir le **Turbocop Mode**

Pendant le jeu, faites une pause et appuyez sur: A, B, C, C, B, A, C, B, A, C, B, A, A, A, C, A, C, B, C, A, C, A, C, A, B, C, B.



Et que voit-on? Une nana qui Le programmeur vous n'était pas là avant, mais qui ra finir comme les autres.



annonce alors qu'il vous offre 54 vies et une surprise.



Voici une des nombreuses armes mises à votre dispos tion... dès le début du ieu.



Le mode Turbo accélère les déplacements de votre personnage.







ONSOLES D

omme tous les ans, nous procédons à l'élection des meilleurs jeux de l'année. Et, cette fois-ci, nous avons décidé de vous mettre à contribution.

En effet, qui serait mieux placé que vous, fidèle lecteur de Consoles+, pour élire les Consoles+ d'Or? Et puis il n'y a pas de raison pour que ce soit toujours les mêmes qui bossent... Nous vous avons quand même mâché le travail en sélectionnant les trois meilleurs jeux dans chaque catégorie. C'est là que, muni d'un stylo, vous intervenez, cochant la case de celui qui vous semble le meilleur. Petite innovation, vous devrez aussi élire le jeu le plus "daubesque" de cette année (Ze Killer a beaucoup insisté, et celui-là, quand il insiste...) en respectant les conditions citées plus bas. Par ailleurs, nous avons considéré que les shoot-them-up avaient été trop rares en 1994 pour que cette catégorie fasse l'objet d'une élection.

Les résultats définitifs paraîtront, après dépouillement de vos réponses, dans le hors-série de novembre 1994. Alors, à vous de jouer! Renvoyez-nous cette page, avant le 30 septembre 1994, adressée à: Consoles+ d'or, 75754 Paris Cedex 15. Merci.

La rédaction

MEILLEUR JEU DE RÉFLEXION

- Robotnik Mean Bean
- Machine (MD)
- Pac Attack (SNIN)
- Lemmings 2 (SNIN & MD)

MEILLEUR JEU CO-ROM

- Ground Texas (MCD)
- Tomcat (MCD)
 - Dracula X (PCE CD)

MEILLEUR JEU SUR NEO GEO

- Super Side Kicks 2
- Samurai Shodown
- __ Top/Hunter

MELLEUR JEU B'AVENTURES

- Secret of Mana (SNIN)
- Young Merlin (SNIN)
- Equinox (SNIN)

MEILLEURE SIMULATION SPORTIVE

- NBA (SNIN & I
- Virtua Racing (MD)
 - Validilsère Championship (SNIN)

MEILLEUR JEU DE BASTON

- Mortal Kombat II (SNIN & MD)
- Super Street Fighter (I) (SNES & MD)
- Dragon Ball Z 2 (SNIN) &
- Dragon Ball Z (MD)

MEILLEUR JEU/D'ACTION

- Super Metroid (SNIN)
- Skyblazer (SNIN)
 - Robocop Versus Terminator (MD)

MEILLEUR JEU SUR PORTABLE

- Max (GB)
- Wario Land (GB)
 - Ecco (GG)

MEILLEUR JEU DE PLATES-FORMES

- Sonic 3 (MD)
- Les Schtroumpfs (SNIN)
- The Misadventure of Flink (MD)

ZE KILLER D'OR

n vous de nous dire quel a été, selon vous, e plus mauvais jeu cette année sur console. Attention, pour que votre choix soit valide, en doit impérativement être sorti officiellement au cours des douze derniers mois!

Jeu Machine

STREET RACER LANCE. LE PERMIS A POINGS I



- 8 personnages hyper sympas dans des bolides délirants!
- 24 circuits différents dans 8 décors fabuleux...
- Du jamais vu : un mode "rumble" (chasse à l'homme), un mode "football" et un "playback" !
- 2 mots clé : jouabilité et mode 7.
- Un mode "4 joueurs" hyper excitant !





















vec CIC GAMES Jeux Vidéo Neufs et Occasions

Nous Achetons Vos Jeux CASH au Meilleur Tarif

Nous Disposons dans nos Magasins d'un Stock de plus de 30 000 Cartouches et CD

Nous Vendons les jeux Vidéo de -30 à -70% du Prix Neuf

Rayon

AMIGA CD 32

% de remise sur vos achats avec la SUPERCARTE qui vous sera donnée GRATUITEMENT

avec votre prochain achat

LYON DOCK GAMES Tél: 78-60-33-60 DOCK GAMES RORDEAUX 4, rue du Pas St Georges Tél : 56-01-13-19 *ANGERS* **DOCK GAMES** Tél: 41-87-59-14 41, rue Boisnet GRENOBLE **DOCK GAMES** Tél: 76-47-14-25 *ANGOULEME* DOCK GAMES Tél: 45-94-43-15 DOCK GAMES NIORT Tél: 49-77-05-13 **POITIERS** DOCK GAMES Tél: 49-37-00-80 *VALENCE* Tél: 75-56-72-90 St BRIEUC DOCK GAMES Tél: 96-62-33-13 DOCK GAMES *TOURS* Tél: 47-20-42-30 RRIVE-la-Gaillarde DOCK GAMES Tél: 55-17-10-59 Place de la Halle St ETIENNE DOCK GAMES Tél: 77-41-84-79 DOCK GAMES Tél: 79-69-54-50 Tél: 59-59-41-61 **ORLEANS**

5, Place Clément DOCK GAMES Tél: 38-77-98-30 *STRASBOURG*

Tél: 88-22-54-81

DOCK GAMES La ROCHELLE

LIMOGES

Tél: 46-41-29-01

Vos Intérêts Sont en Jeux N°1 du jeu Vidéo d'Occasion

en France

DOCK GAMES AVIGNON 16, rue Thiers (à 50m des Halles) Tél :

DOCK GAMES DOK GAMES ROUEN
18, rue Alsace Lorraine Tél: 35-89-60-33

DOCK GAMES DOK GAMBS BREST 55, rue Auguste Kerven Tél: 98-46-59-10

DOCK GAMES CHALON S/Saone
44, rue aux Fèvres Tél: 85-42-98-58

Ouvertures. Prochaines

DOCK GAMES

ANNECY

DOCK GAMES

DOCK GAMES

TOULOUSE

AMIENS

Emplacements
Disponibles -

DOCK GAMES MARSEILLE DOCK GAMES LORIENT DOCK GAMES NANCY DOCK GAMES LILLE DOCK GAMES LERMONT - F DOCK GAMES CAEN DOCK GAMES NANTES DOCK GAMES LE HAVRE DOCK GAMES RENNES DOCK GAMES LE MANS

Premier Groupement Français de Magasins Indépendants Spécialisés dans les Jeux Vidéo.

Premier en Nombre :

- 25 magasins ouverts, 35 d'ici fin 94 Premier en Sérieux :

- Ni échange ni dépôt-V, nous payons CASH Nous achetons et revendons selon un véritable ARGUS du Jeu Vidéo (plus de 3200 titres)

Premier dans le Choix:

- Toutes les Consoles, Toutes les Marques, Pour tous les Goûts, Pour toutes les Bourses

Vous aussi, vous pouvez vous appeler **DOCK GAMES!**

Vous voulez créer votre magasin de jeux vidéo? Vous avez déjà un magasin et souhaitez rejoindre notre Enseigne? Vous désirez étendre votre activité aux jeux vidéo?

Dans un Cas comme dans l'autre, nous avons une solution à vous proposer pour que vous deveniez le Leader de votre ville.

> Réussir n'est pas un hasard ce n'est pas non plus une fatalité.

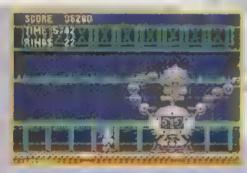
Si vous pensez aussi que: "l'union fait la force" contactez nous au 45-94-74-20 (province)

SWE WEST

SUNG EN MY

'est reparti pour un tour! La mascotte de Sega nous revient, moins d'un an après la sortie de son dernier épisode sur Megadrive, dans une nouvelle aventure qui décoiffe. Attention, ce nouveau jeu, qui débarquera sous le nom de Sonic & Knuckles, n'a rien à voir avec un pseudo-Sonic 3 bis ou Sonic 4. Il s'agit d'une nouvelle cartouche pleine de rebondissements qui va donner un coup de fouet à toutes les aventures de Sonic! En effet, cette cartouche, en utilisant une technologie dite de "Lock-On", permettra de relier le jeu Sonic & Knuckles à Sonic, Sonic 2, Sonic 3 et Sonic Spinball. Ces informations de dernière minute sont tombées sur nos téléscripteurs sans que nous ayons plus de précisions pour le moment. Les seuls éléments dont nous soyons certains à l'heure actuelle, c'est que le "plus gros" des innovations consistera en la possibilité de connecter ce nouveau soft à Sonic 2 et Sonic

3. Vous pourrez entre autres diriger Knuckles à part entière dans ces deux jeux, mais aussi visiter des passages secrets auxquels Sonic lui-même plavait pas accès... Le jeu sera disponible partout dans le monde à la même date, c'est-à-dire le 18 octobre 1994. Il sera vendu en France aux alentours de 450 francs, moins cher que Sonic 3! Un nouveau concept pour les jeux vidéo sur consoles, une nouvelle technologie, une idée Sega. En somme, une cartouche qui promet...



Ça y est, que la fête commence! Vous êtes agressé de toute part, et ce n'est que le début de vos ennuis...



... Sonic & Knuckles met en scène des boss de fin de niveau d'une taille assez impressionnante. La preuve, jugez par vous-même...





Vous retrouverez bien sûr les boulets munis de piquants propres aux aventures de Sonici Mais ici, ils sont encore plus gros, a ils vous poursuivent. La galère...



Les nouveaux niveaux sont plus beaux que jamais. Notre Sonic international se laisse descendre doucement et en tournoyant pour plonger dans un décor forestie.



Mais rassurez-vous, il reste aussi du boulot pour Knuckles. Lui aussi devra combattre le docteur Robotnik en le poursuivant. Alors, Knuckles, ami ou eppemi?

KNUCKLES VOLE DE SES PROPRES AILES!

Grosse nouveauté de cette cartouche: vous pouvez incarner désormais Knuckles. Et Knuckles ne fait pas les mêmes choses que Sonic. Il peut voler, grimper sur les murs... Ce qui devrait rendre la personnage encore plus intéressant par l'autonomie qu'il acquiert ici.







SEGA/MD





Amī ou ennemi? On ne le sait pas encore très bien... Knuckles reste toujours un personnage mystérieux pour nous. Pour Sega aussi d'ailleurs...



Et pendant ce temps, Sonic défie les lois de la pesanteur. Non, non, la photo n'est pas à l'envers...

DERNIÈRE MINUTE...

Souvenez-vous, dans C+ 33, nous vous donnions un tip qui permettait de choisir son niveau dans Sonic 3: deux noms de niveau apparaissaient alors, que l'on ne pouvait pas sélectionner. Pourtant, ces niveaux existent bel et bien. Eh bien, nous venons d'apprendre que ces niveaux (Mushroom Hill et Sandopolis) ne peuvent être visitės que Knuckles... Ah! les malins... Notez que Mushroom Hill est un niveau du type Special Stage en 3D. Par ailleurs, vous pourrez visionner dans Sonic 3 neuf séquences de fin diffé-

Le numéro 1 du TURBO kit!! - mo



267 bd Voltaire 75011 PARIS Tél:(161) 43 70 3511 Fax: (16 1) 43 70 32 66 SOIS ALL GAMES AGW SOMETRO-RER: NATION



449

499

549

390

150

Du Lundi au Samedi, 10H30-13H30 / 14H3

	SUPERNINTENDO	0	SUPERNES
	DBZ 3 FR.	549	FATAL FURY 2
	DESERT FIGHTER	380	HYPER VOLLEY BALL
	FIFA SOCCER	399	SUPER SHOCKOUT
ı	LE LIVRE DE LA JUNGLE	499	SUPER STREET FIGHTER 2
i	MEGAMAN X	429	STUNT RACE FX
ı	MORTAL KOMBAT 2	549	
ı	ROCK 'N ROLL RACING	350	SUPERFAMICOM
ŀ	SCHTROUMPFS	399	DBZ 4 (réservez-le!!)
i	SKYBLAZER	299	FATAL FURY SPÉCIAL
ŀ	SUPER GAME BOY	449	FIGHTER HISTORY
ı	SUPER METROID (tél)	299	RANMA 1/2 4
ı	WOLFENTEIN 3D	380	SAMURA! SHOWDOWN
ı	IMADE O OUD COOCED HAS	200	OFFICE OFFICE OFFICE

STUNT RACE FX 499 SUPERIFAMICOM DBZ 4 (réservez-le!!) 680 FATAL FURY SPÉCIAL 590 FIGHTER HISTORY 550 **RANMA 1/2 4** 399 SAMURA! SHOWDOWN 690

SUPER PINBALL **WORLD HEROES 2** LE SEUL, L'UNIQUE!

SEGA

VIRTUA RACING 529

ACCESSOIRES DBZ FIGURINES 1à9 (15 cm) 119 **DBZ JEU DE 54 CARTES**

KO VIDĜO ĜROJIOUJES

LE GIGOLO LE SENSUALISTE 189 **UROTSUKIDOJI 1** 169 **UROTSUKIDOJI 2** 169 UROTSUKIDOJI 3 169 **CRYING FREEMAN PART** 169 **CRYING FREEMAN PART 2** 169 **CRYING FREEMAN PART 3** 169 **CRYING FREEMAN PART 4** 169

> → 4 CASSETTES 580F ← KO VIDEO

DBZ FR 1 La poursuite de Garlic 150 DBZ FR I Le robot des glaces 150 DBZ FR 3 Le combat fratricide 150 DBZ FR 4 La menace de Namec 150 **DOMINION TANK POLICE 1/2** 150 **DOMINION TANK POLICE 3/4** 150 **3X3 EYES** 150 **MACROSS PART 1/2** 150 **MACROSS PART 3/4** 150 **MACROSS PART 5/6** 150

■ 4 CASSETTES 500F =

BON DE COMMANDE Articles Oté Prix Frais de port (en Recommunde et COUSSIMO) 35E (En plus si Constile / 4 K7/ 2 jeux qu 25F □ Chèque ☐Mandat-lettre Carte Bleue

VENUS WAR

WORLD CUP SOCCER USA 399

Pose comprise Délais 48 h Garantie 3 mois

REPARAMONS

SNIN, SNES, SFAM

TRANSFORMATION MEGADRIVE I FRA/JAP 50/60 Hz 150F

SPARISTER

parkster, vous le connaissez? Si, si, je vous assure, vous le connaissez. Ce petit opossum bleu est le héros d'un jeu de plates-formes sorti voilà déjà un an sur Megadrive: Rocket Knight Adventure. On pressentait déjà le personnage comme quelqu'un d'important dans le monde de Konami. Et on avait bien raison, car l'éditeur japonais le présente maintenant

comme sa mascotte. Dans cette nouvelle aventure, le personnage a été totalement relooké. Sachez aussi que les deux versions (Megadrive et Super Nintendo) sont totalement différentes. Ce sont donc deux nouvelles aventures

inédites qui devraient débarquer sur vos consoles. Il devrait conami/mp-snin y avoir huit niveaux sur la version Megadrive contre onze sur la version Super Nintendo. Un système de mots de passe vous permettra de revenir au niveau auquel vous vous étiez arrêté. Un jeu de plates-formes varié, que l'on attend tous avec impatience à la rédaction.

SPARKSTER SUR MEGADRIVE



Dans ce jeu varié, vous vous retrouverez à l'intérieur d'un robot. À bord de celui-ci, vous devez détruire les ennemis qui arrivent en face.



La phase du deuxième niveau dans le désert est assez simple. Mais ensuite, au cœur de la pyramide, ça ce compliquera mortellement!



Face à ce "pantin métallique", Sparkster ne se laisse pas faire. Suspendu dans les airs, il tournole (attaque spéciale) pour le détruire.

SPARKSTER SUR SUPER NINTENDO



Admirez les décors de ce premier niveau. Ils sont splendides. Le reflet dans l'eau figurait déjà dans les décors de la première version sur Megadrive...



A dos d'autruche mécanique, vous avancez de plus en plus vite, tout en évitant ou en détruisant les bestioles ennemies sur votre passage.



Après une séquence de shoot-them-up, c'est à un combat de boxe "robotique" que vous participerez. L'uppercut de votre adversaire est dévastateur. Courage...



Et il est passé où, notre petit Sparkster? Pfff! on le laisse dans ce monde musical et il disparaît... Ah! je le vois: dans une bulle, il zigzague entre les pics.



es formais !



L'événement

Préparez-vous au choc !!

24 mégas. 7 nouveaux personnages, 4 fois plus de coups spéciaux, des bass encore plus puissants, plus de surprises, plus maniable et plus rapide, 10 nouveaux décors.



Ce jeu est un véritable dessin animé interactif! Dans cette version



Megadrive vous devrez récolter des rubis pour finir le niveau et arriver jusqu'au Boss.



Une cartovche de 40 megas qui inclut toutes les nouveautés de la version arcade! Des graphismes d'enfer et de l'action !



Les Méga Tops Micromania



URBAN STRIKE La suite attendue du Hit Jungle Strike : cette fais les combats se déroulent en plaine ville (New York, Las Yegas...)



TENNIS Une simulation de grande qualité sig EA SPORT I Toutes les stars du classen mondial I Possibilité de jayer à 4.



SHINING FORCE 2 aventure riche en combats plus intenses ! Des sortilèges, des armes, des contrées différentes.



SONIC 2 Dans ce jou de plateforme, Sonic le Hécisso sera accompagne d'un renard très futé. 2 ant de jouer à 2

Le suite de Désert Strike mais complétement différente : 50 missions, 9 compagnes, 3 mayers de destruction en plus. Un vrai régal f



ROCKET KNIGHT Un superbe jeu d'aventure/action ! Libéraz votre hancie relenue dans un château ! Differents mondes, des armes diverses ...

299



TINY TOON

Retrouvez vas héros dans des overrieres
glanicles, humoristiques, et passionnaries.
Aidez la à retrouver et souver tous ses amis

DRAGON BALL Z L'adaptation sur Megadrive du Hit Super Nintendo. Des combats infernaux au vous incurnez les héros de votre dessin onime préféré



FIFA FOOTBALL Une simulation de football revolutionnaire ! Electronic Arts a realisé là un chef-d'oeuvre



DUNE 2 Un hit micro adapte sur votre Megadriva. Partez à la recherche de l'épica sacrée dan ca fabuleux jeu interactif !



ETERNAL CHAMPION Un super leu d'Arts Martiaux avec des sprites énormes très bien animés, des options multiples dom un mode tournal à 32 jaueurs.



COOL SPOT Un jeu d'artion plateformes où il faut avoir des réflexes d'enfec! Des graphismes et une animation démente ! Un Mega Hit !



VIRTUA RACING La simulation de F1 par SEGA : Une adaptation parfaite de la borne d'accide 1 Soul où à 2 , les sensations sont garanties :



Sparkster, c'est le heros de Rocket Knight 2 f Le jeu est plus joli, plus rapide, mieux riolisis f 3 niveaux de difficulté f 10 niveaux de jeu l



STREET OF RAGE 3 Une multitude de détaits et de nouveaux coups spéciaux ! Une innevation de taille vous permettra de jouer en mode verses.



MICKEY ET DONALD llatrouvez nas 2 héras dans une même aventure, s'entraidant pour franchir les obstacles et les difficultés du parcours!



GUNSHIP Le top des simulations d'hélicoptère sur Megadrive. Ayez toutes les qualités pour réussir es différentes missions proposées.



STAR WARS REBEL ASSAULT Vivez l'aventure de la 'Guerre des Floiles' dans son intégralité grâce à une animation et une musique inégalée. Un hit sur PC LB Roen parfaitement adapté pour votre Mega LB !



Un jeu d'une nouvelle genération ! Des graphismes hituristes precolulés à l'aide de 3D Studio qui vous permettrant d'évolves sur 16 circuits pour des courses délirantes !



Une simulation de vol top pour votre Mag CD! Un veritable film interactif a la bond sonore parfaite qui veus plange à 100% dans l'action!



BUBSY

Yous incarnaz un chat complétement fou. Il duvra parcourir des duirieres avec passages secrets des fêtes focaines, des carrières

LHX ATTACK CHOPPER Avez vous déjà ressenti le souffle du diable vos trousses ? Il vous suffit pour cela de grimper dans le cockpit du LHX Apoche

FANTASTIC DIZZY

Explorez des mines de diaments mystérieuses, des covernes fabuleuses, la tanière du dragad et le chiteau dans les nuages.



jou de plateforme vraiment sympe au isme et à l'animation de toute premit qualité. Six niveaux délirants !!!



GLOBAL GLADIATOR Alick et Mack vant nettoyer la terre de ses cochonneries poliuantes. Armé d'un pistalut à glue vous a auraz pas le temps de souffler.



Chacun des 4 combattants a ses propres caractéristiques; puissance, technique, vitesse, saut, energie. Jouez à 2 contre vas ennemis.



RID CHAMELEON
Plus de 100 niveaux à travers 1850 écrars de décars dingues. Sochez utiliser les bors équipements au ban moment.

2 NEW FORMULA ONE

Un jeu de la trempe de Super Monara GP en vroie 30. Un réalisme parfait : les traces de freins, des décars détaillés, une multitude de scènes en Marian Videa !





Le dernier volet des DBZ ! Les graphismes ont été retravaillés. Les coups peuvent être combinés, les parades sont

NEM

plus nombreuses et plus efficaces. Un épisode orienté beaucoup plus

vers le combat. Un must pour compléter la collection!

HIT

sur 3615 MICROMANIA



ICROMAN NOUVEAU

Des Super Promos



SUPER STREET FIGHTER 2 ne cartouche de 32 megos qui inclut toutes les nouveoutes de la version accode l' nouveoux personnages entrent en lice et avec eux tous leurs nouveoux coups spécioux l'



STUNTRACE FX La nouvelle rivinitation de course par Hintendo ce jeu intègre le nouveu processeur EX 2 hyper performant pour des courses d'une rapidité et d'une fluidité démente !



LE LIVRE DE LA JUNGLE

FIFA INTERNATIONAL SOCCER Une simulation de lootball révolutionnaire Un dief d'oeuvre : vous pourrez jouer à



DESERT FIGHTER Vous êtes à bord d'un F15 Strike Eagle au d'un tank AH10 : 8 missions différentes ou



SUPER STAR WARS

POP'N TWIN BEE 7 rimaux dements ! Yous devez arritur la fussour Mordoch et son armie. Vous incarnez ribue au sa soour, Wisiboe dans une grantura

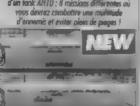


Notre hims résquera sa ne sur plus de 10 niveaux pour elimiter le Comte Drocula. Grâce à son fount pour eliminer le Comite Dracitia, turius a sur l' il pourra soutier par dessus des précipies et défier les monstres de fin de revocu.



TINY TOON Ratrouvez vos heros de dessins animés dan des aventures geniales, humaristiques, et accsinnantes.





F I POLE POSITION 2 Le nec plus ultra en suradation de F1; une difficulté occue (3 néveaux), la possibilité de créer votre propre vouture, de "creer" votre pilote ! lièen sur vous pourrez jouer à 2.

Commandez

en 48 h Colissimo

recevez vos jeux



MORTAL KOMBAT Une conversion admirable du fameux jou d'arcade. Chaisissez 1 des 7 combattants et effectuez 3 rounds avec des adversaires



ROBOCOP 3 ROBOLOP 3
Robocop le célène file mètallique de Détroit traque les deolers aux 4 roins de la ville. Armé at radautable, ce jeu d'action vous bendra en haleine pendant de longues heures.



SUPER METROID Un hit de la NES adapté sur vatre console Super Nintenda ! Une téussite avec encore



SUPER BOMBERMAN 2 Une nouvelle version du fameux jeu de strategie, de réflexion et d'accode, super déliront si vous y jouez à 4 grâce à l'adaptateur. 10 niveaux de jeu d'intense action dans cette réalisation d'Hudson soft



LES SCHTROUMPES





SUPER GOAL

SUPER OFF ROAD
Ponticipas à la course de 4 x 4 la plus délirante
de tous les USA 1 l6 parsours différents minés
de traus et de bosses s'offrent à vous dans plus
de 60 configurations possibles.



Mily et Jimmy sont de retour l'Spécialiste en Aris Mariiaux, vous devrez libérer votre soeur retenue orisonnière par la mariia, Une multitude de caups a d'enchaînements grâce ouw 4 boutors du joypad



THE SIMPSON'S Bart doit retrouver ses devoirs qu'il a perdus à trovers 9 niveaux, tous plus délirants les uns que les autres, avec une parodie de Batma de King Kong, et de King af Monsters !



RIVAL TURF Fous êtes déterminé à éliminer les loubards du gang de Big Al. Foites appel à un 2e joueur. Yous combattres sur 6 niveaux et la des ous combattrez sur 6 niveaux sur des décars trés saignés. Passibilité de jouer en duel.

OCEAN: LA COLLECTION DE NOËL (SUITE...)

Après le Mimpi, l'éditeur Ocean est passé nous voir à la rédac' pour achever de nous présenter sa collection de Noël. On retrouve, comme prévu, Michael Jordan Adventure, qui sera disponible sur Super Nintendo chez Ocean et sur MD chez Electronic Arts. Par ailleurs, Syndicate, le fameux jeu sorti sur PC il y a plusieurs mois, débarquera enfin sur SNIN. Enfin, n'oublions pas NBA 95, qui s'annonce comme une bonne simulation de basket sur Super Nintendo. On ne chôme pas...



Michael Jordan Adventure (SNIN).



NBA 95 (SNIN).



Syndicate (SNIN).

LA BELLE ET LA BÊTE (SNIN)

Les dessins animés de Disney, progressivement, se font une place au soleil de la console. Voici que nous arrive pour le mois de novembre La Belle et la Bête sur Super Nintendo, un jeu développé par Hudson Soft. Pour info, deux versions ont êté réalisées par Sunsoft sur Megadrive, dont la sortie n'est pas prévue en Europe.



La Belle et la Bête (SNIVI.



a Belle et la Bête (SNIN)



Soulblazer (SNIN).

SOULBLAZER ENFIN EN FRANÇAIS!

Soulblazer, le tant attendu jeu d'aventures d'Enix, arrive en France. Tous les textes seront intégralement traduits en français. Sa sortie est prévue pour novembre du côté de chez Ludi Games...

ACCLAIM PASSE À LA VITESSE SUPÉRIEURE

La machine s'emballe! Outre les campagnes de pub qui vont déferier sur vos écrans pour célébrer l'arrivée de MKII et de Maximum Camage (voir photos), Acclaim joue la carte de l'expansion tous azimuts. Au mois d'avril, la société a acquis, pour 65 millions de dollars, la société Voyager Communications, éditeur des comics Valiant (Ninjak, Bloodshot et, bientôt, The Chaos Effect). Ce sont ainsi les droits de près de 16 comics américains qui viendront s'ajouter aux licences déjà accordées par Marvel.

Plus récemment, Acclaim et Digital Pictures (éditeur de Sewer Shark, Ground Zero Texas...) ont passé un accord selon lequel le premier assurera la distribution des produits du second.

En ce qui concerne les développements sur Saturn et 32X, Acclaim a déjà annoncé trois jeux susceptibles d'être prêts à la sortie des supports: on retrouve l'inévitable Mortal Kombat II, NBA Jam Tournament Edition, ainsi que Alien Trilogy, qui vous invitera à incarner Ripley tout au long de 18 niveaux Incroyablement réalistes.



Alien Trilogy bénéficie du procédé de la Motion Capture. Les personnages sont filmés, modélisés puis digitalisés, ce qui confère à leurs déplacements fluidité et réalisme.



Voici l'un des personnages que vous pourrez découvrir dans le spot publicitaire de MKII.



Ils peignent la ville en rouge (slogan du spot publicitaire américain)...

CADEAU: UN MANGA!



Bandai a eu une excellente idée à l'occasion de la commercialisation du jeu Dragon Ball Z sur Super Nintendo et sur Megadrive. En effet, le premier épisode du manga DBZ (nouvelle édition), édité par Glénat, est offert dans le packaging. Si vous almez, vous n'aurez plus qu'à vous procurer les volumes suivants.

Dragon Ball Z, L'Appel du destin (MD).



Dragon Bell Z. La Legende Saien (SNIN)

REIMS CHAMPAGNE!

TROIS nouveaux magasins dans votre région

NEW MODE GAMES

84 rue Chanzy 51100 Reims Tél: 26.86.82.00

NEW MODE GAMES

21 rue Léon Bourgeois 51000 Chalons/Marne Tél: 26.21.01.55

STAR GAMES

3 rue Jeanne d'Arc 51100 Reims Tél: 26.47.87.88



Ventes - Achats de jeux vidéos

(Neufs - occasions)
Ventes par correspondance
Toutes les nouveautés sur :

MEGADRIVE.SUPER NITENDO.3DO

PRIMAL RAGE EN ARCADE

Développée par une équipe d'une trentaine de personnes de chez Time Warner, cette nouvelle borne d'arcade du nom de Primal Rage est attendue en France pour le mois de septembre. Il s'agit d'un jeu de combat dans lequel vous incarnerez des dinosaures en lutte pour le titre de maître du clan. Ces braves bêtes sont au nombre de sept et possèdent une panoplie de coups constituée de coups normaux, spéciaux, et de Finish Move, le tout représentant près de 400 coups d'une violence rare! Mais ce qui fait la force d'un tel programme, c'est la qualité des graphismes et des animations. Chacun des personnages a d'abord existé sous forme de personnage



Disponible courant septembre dans les salles de jeu, Primal Rage risque d'en laisser plus d'un sur la paille!

en pâte à modeler, lequel a été modélisé, filmé puis digitalisé (à la manière d'un Mortal Kom-

bat, mais sans acteurs humains!). Le résultat final est saisissant de réalisme. Nulle censure ne viendra frustrer vos pulsions sanguinaires puisque le sang coule à gros bouillons et que les démembrements sont monnaie courante. Gardez des sous pour la rentrée...

Le rendu parfait des personnages et l'excellence de l'animation ne pourront vous laisser de glace. Attention, le mode d'exécution des coups spéciaux est vraiment particulier.



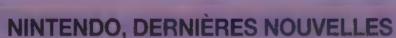


Comment ne pas céder au charme d'une telle œuvre? Un hommage à une console trop souvent délaissée mais pas pour autant oubliée... Les bons jeux auront toujours leur place dans C+.

"ÊTRE DINGUE À CE POINT-LÀ, ÇA DÉPASSE L'ENTENDEMENT!"

Dixit un certain Géronimo San, qui nous a fait parvenir cette photo... Vous y croyez, à ça? Quatrevingts heures de boulot à graver un bloc de nover au profit de cette mythique Core Grafx? C'est un cercueil qu'il a fait, le mec... La Core Grafx est en perte de vitesse, la concurrence la bouffe, et Guillemot ne se donne même plus la peine de distribuer de jeux. Seuls quelques irréductibles, comme Sammy, continuent à importer quelques jeux, mais est-ce suffisant? On aimerait consacrer un peu plus de place à cette 8 bits mais la demande s'est singulièrement réduite.

L'attachement à la PC Engine relève de l'histoire d'amour et les histoires d'amour finissent mal... en ge-né-ral!



Beaucoup de nouveautés chez Nintendo d'ici à Noël. Bien entendu, il y aura le déjà célèbre Donkey Kong Country (SNIN), mais aussi Super Hockey (SNIN), sorti aux U.S.A. sous le nom de NHL Stanley Cup, Secret of Mana (SNIN), qui arrive enfin (en novembre) intégralement traduit

en français, et Super Pinball



Super Hockey (SNIN; sortie prévue fin novembre).



NEO GEO, DU NOUVEAU!



La Neo Geo CD.

CSI DISTRIBUTION: LA CARTE MÈRE!

Déja connu des revendeurs pour ses gammes de goodies japonais, se diversifie en s'attaquant à tous les secteurs dans le vent. Yous cherchez des cartes thematiques qui traitent de votre jeu de roles favori? Votre jeu vidéo préféré? La série culte que TF1 s'obstine à nous diffuser à des heures indues? Pas de problème: Pin Up Girls, SF, jeux de rôles, "jap'animation", heroic-fantasy. BD, vous trouverez votre

revendeurs interesses peuvent telépi au (33) 1 46 70 87 89 ou faxer au (33) 1 46 70 87 99.

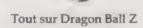


Beaucoup de nouveautés sont prévues du côté de chez SNK. Commencons par les futurs jeux. Il y a tout d'abord Agressors of Dark Kombat, King of Fighters (fin septembre) et Samuraï Shodown 2 (courant octobre). Mais ce n'est pas tout! La Neo Geo CD arrive! Sa sortie est prévue pour la fin de l'année. 90% des jeux sortis sur carte Neo Geo vont se retrouver sur CD-Rom. Ainsi, vous pourrez désormais acquerir un jeu comme Fatal Fury Special ou Samurai Shodown pour environ 400 francs. Les nouveautés sur CD-Rom seront, quant à elles, vendues autour de 500 francs. La machine devrait coûter environ 2 800 francs. A suivre...



Voici les premières jaquettes de jeux CD.

bonheur. Procurez-vous es cartes de Fatal Fury II. de Samourai Spirit, d'Akıra ou des X-Men (série inédite dessinée par les frères Hildebrant...) et vous comprendrez. Si vous cherchez l'objet rare. le collector. l'inédit numéroté pour lequel vous vendriez père et mère, un coup de téléphone pourrait



Mangas (Toutes les séries) CDs (Séries + Jeux) Goodies

Réparations toutes consoles Modification MegaDrive (50-60Hz)

Nintendo - Sega - NEC - 3DO Av. de la Gare 6, 1022 Chavannes S/Lausanne

Tél: 021/636.08.50

COIN-OP Jeux Vidéo SUISSE

otre magasin japonais

ZE REST OF ZE C.E.S.

Le C.E.S. de Chicago n'a pas fini de faire parier de lui. Il n'y a qu'à voir Banane Géniale et Spy Goku déambuler dans les couloirs de la rédact, lls n'ont plus nen d'humain. Ils ne mangent plus, ils ne boivent plus, ils errent... Ils ont des photos à ne plus savoir qu'en faire, ils en scotchent a tous les étages dans l'espoir que quelqu'un se décidera à les passer dans C+. Et ils ont reussi leur coup, les bougres... Le dragon A.H.L. a cèdé. Voici donc les (beaux) restes du C.E.S...









Akira (MCD), Action.



Demoktion man (MD) Action.



The Funtstones (SNIN), Plates-formes,



Ushra Monster (SNIN). Course.







Rock'n Roll Racing (MD), Course.





Musion of Gaia (SNIN). Aventures.

EN BREF... EN BREF... EN BREF...

EN BREF...

D'ici à Noël, Sony E.P. Ltd va sortir près de 80 jeux, parmi lesquels Addams Family Values, Jurassic Park II, Mickey Mania, The Flintstones, Pitfall, Vortex (nouveau jeu avec le Super FX), Micro Machines, Mighty Max, Double Dragon V, Jungle Strike... On notera également que Sony n'a pas tardé à acquérir les droits du nouveau "Frankenstein" pour une adaptation sur console...

Sony (bis), Le C.E.S. de Chicago fut l'occasion pour Sony de dévoiler à de nombreux développeurs la Playstation. Au dire de tous, la machine posséderait des capacités graphiques ahurissantes. Notons qu'une date de sortie définitive a été arrêtée: le 8 décembre au Japon. La bête coûterait 50 000 yen (soit 2 400 francs environ).

Capcom U.S.A. vient de créer un département recherche & développement, qui devrait essentiellement produire des jeux "nouvelle génération" pour la Saturn de Sega et la Playstation de Sony, 800 personnes travaillent déjà pour Capcom (Osaka, Japon).

Le quatrième Supergames. Salon international des loisirs hightech, se tiendra du 30 novembre au 4 décembre 1994 à la porte de Versailles, à Paris. Nous serons bien entendu présents. Passez donc nous dire bonjour...

L'éditeur Crystal Dynamics (à l'origine de jeux tels que Total Eclipse) annonce un accord avec Sega concernant le développement de jeux sur Saturn et 32X. Aucun titre n'a encore été annoncé.

Relevé chez un éminent confrère, "CTW": Interplay vient d'acquérir les droits du prochain film de Steven Spielberg, "Casper". On parle d'un budget de dix millions de dollars pour les seuls effets spéciaux (du film, bien entendu...). Des adaptations vidéoludiques seront réalisées sur les machines du futur (32X, Playstation, Ultra 64...). La sortie du film et des jeux est prévue pour l'été 95.

Le 26 août s'est ouvert, à Amiens, un centre de loisirs parrainé par Sega et McDonald's, "La Tête dans les nuages". Vous pourrez y découvrir un espace loisir de près de 1 000 m² divisés en différentes zones thématiques (sport, courses automobiles, simulateur de vol...), comprenant chacune des bornes d'arcade de chez Sega. Vous pourrez y jouer, pour la première fois en France, à Virtua Racing à huit joueurs simultanément, y trouver une boutique exclusivement dédiée à Sonic, etc. Tout le monde pourra être de la fête car des aires de jeu sont consacrées aux plus jeunes. Un autre centre de loisirs du même type devrait voir le jour à Paris vers le mois de décembre.



OBERKAMPF 75011 Tel: 48.07.14.02. / 48.07.21.08. Métro PARMENTIER ou MENILMONTANT - Bus 96 (St Jean AICART) Ouvert de 10 Hà 12 H 30 et de 14 Hà 19 H du Lundi au Samedi

MEGADRIVE

SUPER NINTENDO

ALADDIN (FR)	299
ART OF FIGHTING UP)	375
CASTELVANIA 2 (FR)	495
DRAGON BALL Z 2 (JP)	375
DUNE & (FR)	395
ETERNAL CHAMPION UPI	399
FATAL FURY 2 (JP)	499
FIFA SOCCER (FR)	399
LANDSTALKER (FR)	375
MR NUTZ (FR)	395
NBA JAM (FR)	449
NHL HOCKEY 94 (FR)	449
PETE SAMPRAS TENNIS (FR)	399
PSG CHAMPION (FR)	395
ROBOC, VS TERMINATOR (FR)	249
ROCKET KNIGHT II (JP)	399
SAMOURAL SHODOWN (JP)	TEL
SENSIBLE SOCCER (FR)	349
SHINOBI 3 (FR)	299
SONIC III (FR)	499
STREET FIGHTER II (FR)	299
STREET OF RAGE III (FR)	499
SUPER STREET FIGHTER II (JP)	549
URBAN STRIKE (FR)	449
VIRTUA RACING (JP)	475
WORLD CUP USA (FR)	399

NEO GEO	
SAMOURAI SHODOWN 2	TEL
SAMOURAI SHODOWN	1090
TOP HUNTER	990
ART OF FIGHTING 2	995
SUPER SIDEKICK 2	1190
WORLD HEROES 2 JET	1190
FATAL FURY SPECIAL	1090
WIND JAMMERS	899
SPINMASTER	690
KARNOV'S REVENGE	775

ALADDIN (US)	249
ART OF FIGHTING (JP)	349
ASTERIX (FR)	249
BASTARD (JP)	349
BUGS BUNNY (FR)	495
BOMBERMAN (I [JP)	499
DBZ II ACTION GAME [FR]	549
DESERT STRIKE (FR)	475
DRACULA (FR)	299
EMPIRE STRIKE BACK (JP)	349
FATAL FURY SPECIAL UP)	599
FIFA SOCCER (FR)	399
FINAL FANTASY VI (JP)	599
FX TRAX (JP)	475
GOOF TROOP (FR)	349
HOKUTONUKEN 7 (JP)	349
HOOK (FR)	299
JUNGLE BOOK (FR)	399
JURASSIC PARK (FR)	349
MEGAMAN X (FR)	495
MORTAL KOMBAT II (JP)	495 599 349 449
MORTAL KOMBAT (JP)	349
POCKY & ROCKY 2 (JP)	449
KANMA 1/2 IV [JY]	449
SAMOURAI SHODOWN (JP)	TEL
SCHTROUMPES (FR)	449
SECRET OF MANA (US)	495
SOUL BLAZER IF (JP)	495
STAR WARS II (JP-US)	499
STREET FIGHTER TURBO (JP)	299
SUPER METROID (JP)	449
S. STR. FIGHTER II (JP-US)	569
SUPERMAN (FR)	399
NBA JAM (FR)	499
WORLD CUP USA 94 (FR)	449
WORLD HEROES II	599
YU YU HAKOSHU (JP)	TEL

DES PRIX IMBATTABLES

PLUS DE 2000 JEUX DISPONIBLES EN MAGASIN (à la vente qui à l'édranos

ACCESSOIRES

MANETTE 6 BOUTONS (MD)	99
MANETTE UFO (SN)	95
MANETTE SUPER 4 (SN)	75
MANETTE AQUAPAD (SN)	139
AD 29 FX (SN)	75
X-TERMINATOR ADAPT. IIII (SN)	99
POWER PACK BATTERIE (GB)	99
MANETTE FIGHTER II (MD)	110
LOUPE BIG WINDOW II (GG)	65
UGHT MASTER LOUPE (GB)	59
MANETTE NEO GEO	375
PERITEL SN	99
PERITEL MD	99
GAME ADAPTATOR MD	50

	14001	~ous.
NEO GEO	1900	1390
SUPER NINTENDO	690	450
MEGADRIVE	775	499
GAME GEAR	650	499
GAME BOY	299	199
MEGAJET	995	****

CONSOLES Neut On

OUVERTURE D'UN RAYON CD-ROM PC DISPONIBLE A LA VENTE ET A L'ECHANGE

VENTE-ECHANGE-LOCATION
Neuf ou Occasion
et TOUS LES JEUX sur
GAME GEAR - GAME BOY
MASTER SYSTEM et MEGA CD

RAYON GOODIES FILM K7 VIDEO DBZ RAMICARD - TEE SHIRT PIN'S DRAGON BALL Z

NOM	_	Prenom		
Adresse		Ville		
Code Postal	Tel:	N° Abonné (fac	N° Abonné (facultatif):	
Règlement : C	hèque 🗆 Mandat	lettre CB N°		
date exp. CB:/	Signature (de	coetcor laminus):		
	9			
	TRE	CONSOLE	PRIX	
		1	PRIX	
		1	PRIX	



9h30, circuit de Buenos Aires.

suspension souple, freins durs, ileren de vitesse, boite courte semi-automatique stands briefés pour l'approvisionnement

Bientil le feu vert au la grille ... le trac, la gorge sèche et les mains mites ... sur le joypad





FOCA











36 68 68 77









DRAGON BALL Z ENTIEREMENT EN FRANCAIS FONCTIONNE SUR TOUS LES MAGNETOSCOPES, DISPONIBLE CHEZ AMICROPUCE

La cassette	149 F
Les 4 cassettes	500 F

Port	30 F
Port Cassette supplémentaire	10 F

Dans les prochains mois nous vous proposerons la suite de la collection qui comporte 14 volumes





CATALOGUE VPC COULEUR

35 F Frais de Port Compris
Images digitalisées de Mangas - Vidéos
Compacts Disques - Goodies- Figurines
Rami-card - Cardass -Gadgets
Le N°1 est disponible et donne droit à
une REMISE de 5 % sur tout le catalogue

VIDEO GIRL AÎ Français est disponible au prix de 30 F(208 Pages Format Poche) N° 1 et 2 Disponible N°3 Le 20 Septembre

L'EVENEMENT DE LA RENTREE : BLACK MAGIC de Masamune SHIROW

Album parlant de sciences, de nouvelles technologies, de philosophie et de métaphysique, transformant les sujets en aventures bourrées d'actions. TOUT EN Français.

ATTENTION le tirage étant limité, il risque d'être épuisé à la mise en place RESERVER VOS QUANTITES A L'AVANCE. Disponible en Octobre au prix de 75 F



LE RETOUR
DE BROLY
Version Original PAL
249 F

Casette Vidéo

ANIME COMICS
Couleur 80 F
LE RETOUR
DE BROLY



MANGAS Noir et Blanc 45 F

←DRAGON BALL Z N° 38 DNA2 N° 3

BASTARD N° 15

RANMA 1/2 N° 29 SAILORMOON N° 7

Toutes les nouveautés dans le Catalogue

Photo size employed said

※AMICROPUCE ※

JEUX VIDEO **AMICROPRIX**

ORLEANS

JARGEAU

22 Place Louis XI **2** 38.68.15.50

56 Grande Rue

38.46.10.31

Ouvert du Lundi au Samedi de 10 Heures à 19 Heures

OUVERTURE **TOURS**

Début Septembre 97 Avenue de Grammont

Le meilleur des jeux vidéo et de la japanisation

MEGADRIVE MANGAS VIDEO SUPER FAMICOM MANGAS VIDEO FATAL FURY Special 645 F DRAGON BALL Z Fr 499 F YUYU 99 F DRAGON BALL Z **RANMA 1/2 4** 300 P KEN LE SURVIVANT **FATAL FURY 2 Jap** 599 F 170 F Version PAL Japonaise RTYPE 3 595 F RG VEDA 170 F Super Street Fighter 595 F Vol 1 GARLIC **WORLD HEROES 2** 649 F High School Invasion (Erotique) 170 F Vol 2 THALES 179 F **MORTAL KOMBAT 2 499 F** Clinique de l'amour (Erotique) DRAGON BALL Z3 595 F 190 P Vol 3 SUPER NAMECK 179 F STREET OF RAGE 3 445 F VENUS WARS 170 F NEW Action game fin Sept DOCT WILLOW Vol 4 179 F SUBTERANIA 550 F CRYING FREEMAN Nº 1 à 4 170 F Vol.5 BADDAK 179 F **WORLD CUP USA 94** 450 F TETSUO Nº 1 à 2 SUPER NES 170 F Vol 6 KOURAT 179 F UROTSUKIDOJI Nº 1 à 4 170 F MANGAS Vol 7 METAL KOURAT 189 F Super Street Fighter 595 R Vol 8 LES CYBORGS GUYVER Nº 1 4 4 189 F 170 F DBZ N & B Nº 1 à 38 MEGAMAN X 545 F 45 F Vol 9 TRUNKS STORY 129 F SECRET OF MANA DBZ Coulour Nº 1 à 11 499 F 20 F COMPACT DISOUE Vol 10 BROLY KEN LE SURVIVANT 189 F 45 F SUPER METROID 455 F DRAGON BALL Z 225 F Vol 11 BOJACK 189 F CITY HUNTER 45 F SUPER NINTENDO Vol 12 DOCTEUR EIGI RANMA 150 F RANMA 1/2 Nº 1 & 29 189 F 45 F KEN LE SURVIVANT 225 F MORTAL KOMBAT 2 575 F 3 X 3 EYES 55 F Le Retour de BROLY 249 F ORANGE ROAD 240 F VIDEO GIRL № 1 & 15 45 F 425 F GOODIES CITY HUNTER 240 F VIDEO GIRL Français Nº 1 4 3 30 F **NBA JAM** 425 F FIGURINES BATTLE COL. MACROSS 240 F 1 20F BASTARD Nº 1 à 15 45 F 450 F Stunt Race FX **BUBBLEGUM CRISIS** 240 F POSTER DBZ - RANMA -DNA2 Nº 1 & 3 45 F 30 F WORLD CUP USA 94 399 F AKTRA 240 F SAILORMOON Nº 1 à 7 45 F FIGURINES Street fighter 30 F VIDEO GIRL 240 F LES SCHTROUMPFS 435 F ORANGE ROAD Nº 1 à 18 45 F TEE SHIRT DBZ 99 F 50 F ou 85 F EROTIOUE

DEPOT VENTE **NEO GEO**

DRAGON BALL Z2 Fr 535 F

Plus de 100 jeux NEO GEO disponibles en dépot vente chez AMICROPUCE aux prix fixés per nos clients sur nos conseils.

Nous prenons une commission de 100 F par jeu

FATAL FURY	350 F
CYBER LIP	350 F
BURNING FIGHT	350 F
ART OF FIGTHING	490 F
FATAL FURY 2	690 F
BASEBALL STARS 2	690 F
Nombroux autres t	itres

JEUX NEUFS 199 F

FAMICOM ACROBAT MISSION BATMAN RETURNS **BIKIRI MAN BLUES BROTHERS** CATCH DIRTY CHALLENGER FROG I FROG 2 GUNFORCE IKARI NO YOSAI INTERNATINAL TENNIS TOUR MAGIC JOHNSON **NIGEL MANSEL** RPM RACING SUPER DUNK STAR SUPER FIRE PRO-WRESTLING

JEUX NEUFS 199 F

SUPER NINTENDO ADAMS FAMILY 1 ASTERIX AXELAY **CHESMASTER** DRAGON'S LAIR EARTH DEFENSE FORCE F-ZERO JAMES BOND JUNIOR KICK OFF MAGIC SWORD PARODITIS **PILOTWINGS** RIVAL TURF ROBOCOP 3 SUPER ALESTE

SUPER TENNIS

TURTLES

K7 VIDEO 120 F

Française SECAM GOLDORACK Vol 1 & 3 LAMU Vol 1 à 5 **KEN LE SURVIVANT Vol 1 4 5** SHURATO Vol 1 à 5

JEUX NEUFS 199 F

MEGADRIVE GOD8 JORDAN VS BIRD KING OF THE MONSTERS **MAZINGWARS OUT OF THIS WORLD** RINGS OF POWER

THE SIMPSONS

SHADOW OF THE BEAST 2

RANMA 1/2 4

399 F

SUPER SWIV

ULTRAMAN

Dans la limite des stocks disponibles

Pour connaître les autres titres disponibles, téléphoner au 38.46.10.31

Bon de Commande par 🖀 au 38.		C+35		
DESIGNATION	PRIX	Nom	Prénom_	_
		Adresse		_
		Ville	Code Postal	_
PORT	30 F	Signature	COOK I OSCAI	_
TOTAL A PAYER		(Parents pour les mineurs)		

Mode de paiement

Chèque bançaire

☐ Contre-remboursement + 45 F

Chéques Débités le jour de la livraison

☐ Carte bançaire Toutes les commandes sont livrées par COLISSIMO

A retourner à : **AMICROPUCE**

56 Grande Rue 45150 JARGEAU

Les prix et offtes sont disponibles dans la limite des stocks disponibles. Prix révisables sans préssis Toutes les marques citées dans nes 2 pages sont des marques déposées par leurs propriétaires respectifs.

SONY - stop - SONY - stop - SONY - stop - SO

SETEIC

ortex, je vous le dis tout net, n'a rien à voir avec un nouveau produit pour les toilettes! Et pourtant, le jeu est décapant! L'équipe d'Argonaut, après le célèbre StarWing, vient ici de signer son deuxième jeu utilisant le Super FX, lui aussi de sa fabrication. Ce "chip" (comme on dit dans nos terroirs, crévindiou!) soulage le microprocesseur central de la Super Nintendo en accomplissant à sa place tous les calculs arithmétiques (elle se la coule douce, pendant ce temps-là, la flemmarde!). Le résultat final, vous en avez certainement une idée: il suffit de penser à StarWing ou encore à Stunt Race FX (autre jeu disposant du Super



Cette boule d'énergie n'a rien à voir avec celles du salon de Chicago. C'est en fait une recharge d'énergie.

FX) pour l'imaginer. Eh bien! vous êtes loin du compte, les p'tits gars! C'est encore mieux! Le robot que vous incarnez dans ce jeu utilise la technique du morphing pour se transformer en une multitude de formes: un vaisseau spatial, un buggy futuriste, un robot à faire pâlir de jalousie l'équipe des Rangers X, un saladier en terre (avec des points bleus dessinés sur le côté), une brosse à dents (vert fluo) à poils durs (et noirs) ou encore en une magnifique casserole en inox (et à poils mous). Blague à part, le résultat est vraiment très convaincant. Ça bouge de partout et à fond les manettes, les sprites sont énôôôôômes et, pourtant, aucun ralentissement ne vient entâcher le cours d'une partie. C'est pas génial, ça? C'est la rentrée et Sony cogne fort. Vivement Noël!

DANS LA VERTE PRAIRIE

Les différents niveaux de Vortex bénéficient, comme dans StarWing, de décors très travaillés. On reconnaît sans mal le travail d'artiste de l'équipe d'Argonaut. Les cartouches FX, c'est comme le port-salut, on les reconnaît entre mille.



Le robot que vous dirigez peut se transformer en vaisseau spatial. La vitesse est alors décoiffante!



Le robot dispose d'armes relativement puissantes...



Cette phase, en vaisseau spatial, ne vous fait-elle pas penser à StarWing?



Votre buggy futuriste est, lui aussi, doté d'un armement non nègligeable! Cela ne vous rappelle-t-il pas un certain Wild Trax FX?





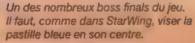


OH! LA BELLE JAUNE...

Toujours plus beau, toujours plus fort, voici maintenant le niveau que je nommerai "Le coucher du soleil". Franchement, entre nous, vous ne le trouvez pas fantastique, ce décor? Il ne manque que les cris des mouettes et ceux de ma belle-mère! Baissez le son de la TV, enfermez les mômes dans leur chambre, décrochez le téléphone, servez-vous une limonade bien fraîche et installez-vous confortablement dans votre hamac.



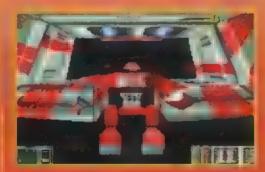






VOIR L'ESPACE ET MOURIR!

Autre nouveau tableau: celui de l'espace. Tout le monde le sait, l'espace est plein de vide (ceux qui ne suivent pas n'ont qu'à demander à leurs parents). Il semblerait cependant que chez les programmeurs d'Argonaut, on ne l'entende pas de cette oreille. Vous allez comprendre...



Votre valsseau mère vous abandonne làchement dans l'espace plein de vide. Il a osé!



Ce gros vaisseau de ravitaillement doit impérativement être detruit. C'est lui ou vous, faites votre choixi



Quand je vous disais que l'espace n'était pas forcément rempli de vide! Mais je vais leur envoyer mon robot ménager!

ELECTRONIC ARTS- stop - ELECTRON

URBAN STRIKE



a série des Desert Strike et des Jungle Strike continue. Voici maintenant venir la tant attendue suite de ces deux méga-hits: Urban Strike, Vous allez à nouveau pouvoir assouvir vos instincts destructeurs, et ce grâce à un tout nouvel hélicoptère. Les différents tableaux que vous allez survoler sont inspirés en grande partie de la réalité. Ainsi, Hawaii, San Francisco (et son très célèbre pont suspendu), Mexico et Las Vegas (avec ses hôtels, ses casinos et ses machines à sous) sont criants de vérité. De plus, de nouvelles explosions ont été conçues, plus chaudes et impressionnantes que jamais. Une chose est sûre, les programmeurs d'Electronic Arts ont à nouveau réussi un très bon coup! Vivement le mois prochain pour un test très complet... S'cusezmoi, les p'tits gars, mais moi, je retourne faire une petite partie.

À PIED AUSSI, C'EST LE PIED!

Urban Strike dispose de nouvelles options fort intéressantes par rapport aux anciens épisodes: les explosions ont été revues et sont fort spectaculaires et il est maintenant possible de changer d'hélicoptère pour un autre plus gros, puis puissant (mais moins maniable). Par ailleurs, du jamais vu dans série, certaines phases se déroulent hors hélico: vous dirigez votre personnage à l'intérieur de différents bâtiments devez accomplir de nouvelles missions. Cerise sur le gâteau: sachez que vous aurez même l'occasion de vous promener en voiture.



Après un passage remarqué au-dessus du Golden Gate Bridge de San Francisco, vous irez faire un petit tour, et à pied, dans la tristement célébre prison d'Alcatraz.



Nouvelle mission à pied, mais cette fois-ci à l'intérieur d'une exploitation pétrolière. Attention aux fûts de pétrole brut: une étincelle et c'est l'explosion! Pensez à détruire ces Mig-29.



Las Vegas, tout le monde en a dejà entendu parler. Mais vous est-il arrivé de vous y promener avec une mitraillette en bandoulière et des grenades plein les poches?

BALADE EN HÉLICO

Comme dans les anciens épisodes de la série, vous survolerez des régions aussi différentes que dangereuses: l'ennemi est partout! Dans un arbre, sous un rocher, dans une Jeep, dans sa baignoire, sous sa douche, dans son lit... il faut avoir les yeux sur tout et surtout sur tout, tout en careasant son toutou. Tout un programme!



Vous êtes à Hawaii, pour une mission essentielle: secourir vos compatriotes perdus en territoire ennemi.



Disposant d'un armement surpuissant, votre hélico devra détruire des gros bâtiments, tels que cet observatoire.



Toujours sur l'île d'Hawaii... la possibilité de changer d'hélico vous est offerte!



Las Vegas est une mission de nuit. Ne perdez pas de temps avec les machines à sous. Pour l'instant, régalez-vous avec quelques hamburgers.

CORE DESIGN -stop -



S.S. KISEKS

. C. Racers a longtemps été annoncé sous le doux nom de Chuck Rally, reprenant ainsi les patronymes des héros très célèbres de la société Core Design, j'ai nommé Chuck Rock, son fils et ses amis.

Chez Core, ils ont finalement choisi de changer

C'est parti! Sur fond de coucher de soleil, la course est lancée. Le mec qui donne le coup d'envoi n'a pas peur de se faire renverser...

de personnages mais pas d'époque. Cette course se déroule donc durant la période préhistorique. C'est un peu un mélange de Super Mario Kart sur Super Nintendo, de Road Rash sur Megadrive et de Virtua Racing sur Megadrive. Quatre modes de difficulté vous sont proposés, sous forme de quatre types de route. Vous aurez le choix entre plusieurs véhicules. Le plus connu est celui de Cliff Ace et de Roxy. Vos personnages peuvent décocher des coups à leurs adversaires. Pas vraiment légal, mais tellement plus pratique...



Vue de haut. Nos amis Cliff & Roxy sont très en retard.



Vue de derrière, lci, comme dans Road Rash, ils n'hésitent pas à frapper leurs adversaires.

DEUX FAÇONS DE VOIR

Il existe, comme dans Virtua Racing, un système pour changer de mode de vue. Mais, alors que, dans Virtua Racing, il y en a quatre, et nul besoin de faire Pause pour changer de point de vue, dans B.C. Racers, il en existe seulement deux.

ALORS ENVOIS MOUS TES DESS 499 F CONSOLE MINE SMASH TERRIS 529 F JORASSIC PARK ANOTHER LES SCHIROUMPES PER STREET NONTER Z ACTION GAMES MORTAL MOMBAT 2 ROAD RASH JOHN MADD SAMOUN LESOKASS / DRAGON/TALES / THUSTE CONSIDER PARTY DE 49 ZORNE AT MY W BALL 7 2 399 F UTTRAND JAM 39# F THE HOR FLACH BACK OUT OF THIS WORD TOTAL ECLIPSE OLIVE ET TOM SUPER WING COMMAND IOHN MADDEN KICK OF WISTED BAME SHOW 199 CONSOLE OKAZINES RO THE ACR OCK & ROLL ... HEO ATOUKAZS VIRTUAL SOCCER 39Q.F SAMOURAL ST SUPER EMPIRE SURKE FU POLE POSTRON DIEN POINT ROSOTARMY FINAL FANTASY S RANMA SY2 4 COMSOLEAVEGA ENPLEIN BYAUTRES. TELEPHONEZ MEGADREVE GAMEBOY OK LE LIVRE DE-LA JURIOLE 249 P MR NUTZ ROAM PRETUA RACING DOUBLE DRONOON 1 BU SUPER STREET PIONTER BATHAN LES OKAZ MEGAMANA MRGOYLE QUEST SOLES A PARTER DE 499 79 F E SAMPRAS PLEIN D'AUTRES WIRES THÀT TOURNAMENT HIGHT BOULAN ! MANDAS LI DE I A OLSPOT 99.1 DEDS BEZ, SAIL OF MOON FIGHTE 299 F ti de 189 F OUSSEE A SEPTEMBRE PERS DEZ SAILOR MOON CA' ROC 249 F PIGHER MNY TOOM 299 F MI CARDS, CARBASS HERO POBOGOP VÝTE BINATOR DRAGON BALLE 2 (JAK) FIGURIDES DEZ A DARTIF DE 1805 CARTES CULLECTOR CENTRAL CONCOUR DE DESSINE DE P !! ADDÍN FAX: 40 71 05 00 POSTER VOUS PORT (collective)

ARCADE ZONE - stop - ARCADE ZONE

NICHTMAKE BUSTERS

reade Zone, l'équipe de petits Français installée à Londres depuis peu, est en train de terminer Nightmare Busters, un jeu haut en couleur sur la Super Nintendo. Cette dynamique équipe, à qui l'on doit le fameux Legend (en test dans ce numéro), a en effet décidé de s'attaquer à autre chose qu'au parcours-combat, et travaille sur un jeu de plates-formes où magie et action sont les mamelles du destin. Dans Nightmare Busters, vous avez la possibilité de jouer à deux simultanément. Votre personnage, une sorte de petit lutin coiffé d'un gibus, va parcourir plusieurs niveaux, tous très beaux et richement colorés. Il va sans dire que votre ami lutin va user de tous ses pouvoirs afin de sortir vivant de chacun des niveaux. Pour ce faire, il dispose non seulement de la magie mais aussi d'une arme aussi redoutable qu'étonnante, qui revêt la forme de cartes à jouer. Nightmare Busters n'est pas encore terminé, mais il promet déjà. Distributeurs français, à vos téléphones!



Vous voici maintenant sur les murailles du château. Notre heros utilise un pouvoir spécial afin de se sortir d'une délicate situation.



Le parcours de la forêt est jalonné de trésors. Dans les coffres, vous récolterez mille et un joyaux.



Prenez garde aux serpes des ennemis! Elles sont aussi tranchantes que les totems sont angoissants.



Outre les pouvoirs spéciaux, vous pouvez utiliser la magie. Ici, c'est celle de la tornade qui est utilisée.



Le mode 2 joueurs à l'intérieur du château: ce n'est pas le moment de faire un faux pas!

MIEUX QU'UN

Comme dans tous les jeux de plates-formes/action, les niveaux s'achèvent par une incontournable confrontation avec un affreux boss, toujours magnifiquement dessiné et terriblement dangereux.



in nelling franchis

Le boss de la forêt ressemble fort à un loup-garou. Gare aux morsures.



Voici maintenant le boss de la caverne. Dans les débris de stalactites et de stalagmites, vous affronterez un authentique cracheur de feu.

Avec ONSOLES III

ANGGIANIAN

GAGNEZ
UNE BORNE D'ARCADE
MORTAL KOMBAT II,
DES JEUX MK II,
DES T-SHIRTS et
DES CASQUETTES...

-RENDEZ-VOUS
EN PAGE 8 POUR LE
CONCOURS et SUR NOTRE
BOOKLET MORTAL KOMBAT II
POUR L'ÉPREUVE DU
GRATTAGE.

ACTIVISION - stop - AC

21441 7114 11111111 コリノギハイルドギ

itfall est apparu pour la première fois sur la première console de l'histoire des jeux vidéo, j'ai nommé la VCS 2600 d'Atari. Créé par David Crane, ce jeu a connu un grand succès. Vous dirigiez Harry, un éminent aventurier en vadrouille dans la jungle. Notre héros est de retour pour de nouvelles explorations sur Super Nintendo. Megadrive et Mega CD. Ces diverses versions devraient être disponibles simultanément entre fin octobre 🗐 début novembre. La noble mission de Harry: retrouver son père, qui a été kidnappé. Pour cela, il lui faudra courir, nager et sauter d'un bout à l'autre de la jungle luxuriante, à travers quatorze niveaux.





Pitfall, premier du nom, sur a console VCS 2600 d'Atari (1982)



Harry, pour retrouver l'auteur de ses jours, devra voler de liane en liane...



ou combattre des guerriers mayans, tels que ce squelette

± 43 57 96 27

600 F D'ACHAT

DE JEUX D'OCCASION 1 JEU GRATUIT " DANS LA COLONNE 150 F " DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

FESTIVAL DES PRIX !!!

11, bd Voltaire - 75011 Paris (Métro République)

- NEUF



3 00	+ 1 (eu	+ Z jeux
NTSC	3690 F	3890 F
PAL	3990 F	4190 F



DEMOSTRON MAN DR HAUZER DRAGON BALL 2 DRAGON'S TALES JURASSIC PARK MAD DOG MAC CREE MAD DOG MC CREE 2 MEGAILACE MICROCOSM

ALONE IN THE DARK

ANOTHER WORLD

POWER KINGDOM ROAD RASH SCHOCK WAVE SERVEDR SHARK STABLLAR 7 TOTAL ECLIPSE TWISTER VIRTUAL GUEST WHO SHUT JOHNY ROCK WING COMMANDER



II.	- ASCII PAD99 F	FINAL MATCH TENNIS 539 F	LUFIA.
	- Specif Adventions 2 .249 F	HYPER VOLEY BALL. 449 F	MEGA
	• X Terminotor 2.269 F	J LEAGUE SOCCER 549 F	MORT
	- Adoptoleur 60 Hz Fx 99 F	SECRET OF MANA 2 499 F	MYSTE
Ш	- Cable Peritel 99 F	DB7 3	R TYPE
1	• Transformateur F	FATAL FURY SPECIAL .549 F	SMACE
1	· Multipad 6 j 199 F	FIFA SOCCER 390 F	STUN
H	Monette infrarouge, 339 F	LIVRE DE LA JUNGLE. 489 F	STUNT
1		LEMMING 5 7	SUPER
1	£2 jum mais actories	LEMMING 5 7	SUP 51
н	👢 : Ladousideur 60 fiz erotuis 🗸		

→ ACCESSOIRES →

HYPER VOLEY MALL.	449 F	MEGA MAN X 449	1
J-LEAGUE SOCCER	549 F	MORTAL COMBAT 2:489	F
SECRET OF MANA 2	499 F	MYSTIC QUEST399	f
DN7 3	NC	R TYPE 3449	f
FATAL FURY SPECIAL	549 F	SMACH TENNIS499	ı
FIRA SOCCER	390 F	STUN RACE FX470	į
LIVRE DE LA JUNGLE.	489 F	STUNT BACE FX419	ı
LEMMING 5 7	619 F	SUPER METROID 359	į
WILD GUNS	570 F	SUP STR FIGHTER 2 499	\$
LES SCHTROUMPES	410 F	THE CHAOS ENGINE .449	ı



AXELAY

▼ ACCESSORES ▼	
ASCII PAD	ART OF F
Superi Advantage 2 . 249 F	DORBIE
Cable Perite 99 F	DRAGON
Alimentation 99 F	DUNE 2
Action Replay 349 F	DEA SOCI
Multipad 199 F	HAND BA
Monette 6 boutons 129 F	JUNGLE I
Megakey II 109 F	KING OF
1.3 hom. emis ocholei	LAND STA
= 1 odaptoteur gratoit	MORTAL
- I CONTRICTOR REGION	

		17.7	C	TOTAL .		Ξ
F	ART OF FIGHTING	.420	F	NHU HOCKEY 94	.389	ß
F	DOUBLE ORAGON 5	439	F	PETE SAMPRAS	.449	F
F	DRAGON BALL Z 3	549	F	SONIC 3.	449	F
F	DUNE 2	449	F	STREET OF RAGE 3		
F	FIFA SOCCER	390	E	SUP STR FIGHTER ?		ı
F	HAND BALL 94	.390	F			
F	JUNGLE MOOK	449	P	THE CHADS ENGINE		
F	KING OF MONSTER 2	439	ij	THE HULK	.429	F
	LAND STALKER	449	εį	THE LAST VICKING.	.449	F
1	MORTAL COMBAT 7.	4191	F	VIRTUA RACING	.590	F
4	HBA IAM	447	E	WOLFEN STEIN 3D	N	K
- 4	SUPER NINTEN	DO /	30	rantis à mais)	490	

OCCASIONS

ANOTHER WORLD CALIFORNIA GAMPS, 2

KICK OFF
KIRUSSKY'S FUN HOUSSE
LETHEAL WEAPON
NUA ALL STAR UNDER BIRD

GEST OF THE BEST DRAGON'S LAIR FT HERO FATAL FUEL **FAMILI FIGHT 2** MAGICAL DUEST MORTAL COMMAT HHEPA HOCKEY PARODUS POPULOUS PENCE OF PERSUA RANNUA 1/2 I ROBOCOP 3 STAR WARS STAR WING TURBLE DE TANG

ALIEN 3 ART IIII FIGHTING BUBSY ONACULA DRAGON BALL Z E) CIRCUS FLASHBACK MANAGE (DANGE) JIMANY COMMONS
MARIO ALL STARS
MARIO AS MISSING
MIGEL MEWSELL'S
RANTLA 1/2 7
RANTLA 1/2 7
V
STREET FIGHTER 2 TURBO V
TOMES 7 JERRY
WHOMEN INTERPRISE WORLD HERDES ZELDA

AERO ACROBAT ACTRAISÉIL CHPLETER

SMPIRE STICK BACK

FIVE OF THE BEHOLDER

FILE SOCCER

GUPMON FIGHTER 2

HYPER YOLLEY BALL

LEGEND

LUFIA

MEGA MAIN X

MISCLE BOMBER

RAS SEADOWN!

POP IN PRIN BEE

R TYPE III

ROCK AND ROLL RACING

SCHTROUMF NEA LAM PSG Sensible soccer SECRET OF MANA SUPER GOAL ? TOP RACKER TOTAL CARNAGE TURN AND TURN WINTER OLYMPICS WIZARD OF OZ WIZAR DRY YOUNG MERLIN ZOOL WORLD (UP 94 ZOMBIES

ACTRAIZER II BOMBERMAN 2 BREATH III FIRE CHAOS ENGINE CLAVEZ DESERT FIGHTER
DRAGON III III FI GP3 SIGHTER HISTORY GORMON FIGHT KNIGHT OF THE ROUND JOE MAC (I) KNESHT OF BOUND RINGHT OF TROUND
MEGAMAN SOCCER
NHL HOCKEY
POOL
RANNA 1/2 4
STRIKER II
SOCCER ENOT OUT SOCCER SHOT OUT SUPER METROID Y BALL TURTLES FIGHTER WILD TRACK

ALEGADRIVE ALADOIN

MEGADRIVE (garontie 6

SONIC 3 STREET OF RAGE 3

SMDERMAN X SURTERANIA THE LOST VICKING VIRTUAL RACING

GAME BOY NES, et MASTER SYSTEME Hous confecter ou

390 I

AFTER BURDER 2 MAGADRIVE 100 F CRACK COMM EMPIRE OF STEEL ESWAT GNOST RUSTER KIR CAMELEON MERCS. DISLAUGHT RANFAIT SHASOW BAINCE

STREET OF LIACE

YACIS III

DICHASARO BATTLE CADASH **GOLDEN AITE 2** GRAND SLAM HOME MORE LEITUS TURBO CHALLIFINGE MARBLE MAI PHANTASY STAR 2 PREISES RAMBO 3 **COLUMN THUMBER 2** TALESPIN

TAZ MANUA

ANAZENE TENNIS AND THER WORLD ASTERIX COOL SPOT DESERT STRIKE DRAGON'S FURY FEFO ECCO THE DOLPHIN EURÓPEDI CLUII SOCCER FATAL FIRY JOHN MADDEN III) JURASSIC PARK MEGALDMANIA MORTAL COMBAT PSG ROAD RASH ROLLING THUMBER 7 STREET OF RAGE :

MEGADRIVE 280 F FLASHBACK FORMULA ONE JUNGLE STRIKE MACROMACHINE HILA SHADOWS PRINCE OF PERSUI RANGER X **ROCKET MIGHT ROLLING THUNDER 3** SP2 SONIC SPINIMALE THUNDER FACE IV TOURNAMENT FIGHTER WINTER OLYMPICS WORLD (UP III

MAGADRIYE 200 ART OF FIGHTING BARE KNUCKER II CASTELYAMIA CHAO'S ENGINE DUNE III FATAL FURY 2 FIFA SOC(SR GOUPY'S HULK JAMES POND 3 KICK OFF 3 LAND STALKER LAND STALKER
MBA JAM
MHL HGCKEY 94
OUT RUNNERS
PETE SAMPIAS
RAGHA CENTY
SPLATER HOUSE
SOME

43 57 96 27 NEG -GEO ALPHA MISSION CYBER LIP 3 COURT BOUT FATAL FURY 7 SENGORO 2 WORLD HERO 2 BASE BALL STAR ?
FATAL FURY SPECIAL
SIDE KICK
VIEW POINT

AU COMPTANT : RACHETE S - CONSOLES

RESERVEZ ET VENDEZ VOS ORDINATEURS, CONSOLES, JEUX !



Numéro Hors Série



Numero I







Numero 4















Numero 11



Numéro 12



Numéro 13



Numero 14



Numero 15





Numero 17



Numero 18



Numéro 19



Numéro 20



Numero 21



Numero 22



Numéro 23



Numero 24



Numero 25



Numéro 26





Numero 28



Numero 29





Numéro 31



Numero 32





Numéro 34

RETOURNEZ-NOUS LE BON DE COMMANDE CI-DESSOUS ACCOMPAGNÉ DE VOTRE RÈGLEMENT À L'ORDRE DE CONSOLES +

BON DE COMMANDE DES ANCIENS NUMEROS DE CONSOLES +

A retourner à CONSOLES + · B.P. 53 · 77932 PERTHES CEDEX

(Vous pouvez également vous procurer ces numéros de Consoles + à: l'accueil, 9-11-13 rue du Colonel Pierre-Avia, 75015 PARIS)

Numero Hors Série (450074) Numero 1 (451001) Numero 6 (451006) Numéro 12 (451012) Numéro 18 (451018) Numéro 24 (451024)

Numero 7 (451007) Numero 13 (451013) Numero 25 (451025) Numéro 30 (451030) Numéro 31 (451031)

Numéro 2 (451002) Numero 8 (451008) Numero 14 (451014) Numero 13 (451013) Numero 19 (451019)

Numéro 15 (451015) Numéro 20 (451020) 📃 Numéro 26 (451026) Numéro 32 (451032) Numéro 33 (451033)

Numero 21 (451021) Numero 27 (451027)

Prénom:

Numéro 9 (451009)

Numéro 22 (451022) Numéro 28 (451028) Numéro 34 (451034) Nombre de numéros:

Numéro 4 (451004)

Numéro 10 (451010)

Numéro 16 (451016)

Numéro 17 (451017) 🗔 Numéro 23 (451023) 🖂 Numéro 29 (451029)

Numéro 5 [451005]

Numéro 11 (451011)

Numéro 17 (451017)

Je vous adresse la somme de 45F (dont participation aux frais) pour chaque numéro par

Chèque bancaire Chèque postal Nom:

Adresse: Code postal

Ville.

(Délai d'expédition: 6 semaines) Si vous êtes abonne, merci de nous préciser votre numero d'abonné: [une lettre suivie de sept chiffres] ou de nous retourner l'étiquette d'expédition de vatre magazine.

ACCOLADE - stop - ACCOLA

première vue, Zero Tolerance semble être fortement inspiré de Wolfenstein 3D, ce méga-hit sur PC, SNIN et Jaguar. Dans ce nouveau jeu d'Accolade, il va falloir faire preuve de bon sens mais aussi de sang-froid. Perdu dans d'immenses labyrinthes, seul votre sens de l'orientation et votre aptitude à jouer de 📓

gâchette vous permettront de vous en sortir indemne. En effet, de dangereux terroristes hantent chacun des couloirs du jeu. Voilà pour la petite histoire. Mais ce qui fait la grande originalité de

Zero Tolerance, c'est certainement la possibilité de jouer à deux simultanément. avec deux téléviseurs ainsi que deux Megadrive reliées ensemble grâce à un petit câble spécial. Chacun des joueurs dispose donc de son propre écran: pratique, non? La possibilité de jouer en compétition ou main dans la main vous est maintenant offerte. Selon que vous aurez cœur tendre ou l'âme d'un assassin...



La première chose à faire dans ce niveau, c'est de s'armer. Et pourquoi pas avec un fusil à pompe, pour commencer?



A tout instant de la partie, il est possible de visualiser une carte du niveau, fort utile pour vous diriger dans les dédales du labyrinthe.



INFOS, PREVIEWS, NEWS TIPE COMMANDES, 24/24 HEURES, TAPE 36 1 ALLGAMES*AXYOM

Quand vos munitions seront épuisées, il vous faudra changer d'arme. Vous voici maintenant avec un pistolet automatique.



92 07 72 00 DU LUNDI AU SAMEDI DE 11 À 19 noure

NEWS SHIN / SNES / SFC MORTAL KOMBAT 2 TEL STREET RACER TEL SUPER METROID 439 TURN AND BURN **MAXIMUM CARNAGE** LEGEND LE LIVRE DE LA JUNGLE TEL **DRAGON BALL Z 4** TEL TEL **FATAL FURY SPE** TEL APPLESEED TEL NOSFERATU SUPER PARODIUS **NEWS MEGADRIVE MORTAL KOMBAT 2** TEL TEL ECCO 2 **SEGA LOCK-ON** 300

۱	TO SHOW	
Н	ALL ACINA	200
	ALLADIN CANTONA FOOTBALL	439
	CHAOS ENGINE	440
	CHOPLIFTER 3	388
	DRAGON BALL Z 2	490
	EQUINOX	379 (
	F1 POLE POSITION 2	TEL
	FIFA SOCCER	399
	FLASHBACK KICK OFF 3	249
	LES SCHTROUMPES	439
	MEGAMAN X	459
	MYSTIC QUEST LEGEND	TEL
	NBA JAM	399
ш	ROCK AND ROLL RACING	369
н	TMNT 5	499 (
ш	WOLFENSTEIN 3D WORLD CUP SOCCER 94	379
L	YOUNG MERLIN	399
ı.	ZELDA 3	369
1		
li	TOP	
П		
п	DRAGON BALL Z RPG	TEL (
н	EXCITE STAGE 94	TEL .

-					
9	TELEPHONEZ : TOUS LES JE POUR REPRISE /	UX NIN ECHAI	ITENDO - SEGA - NEO GEO - NGE JEUX ET CONSOLES D'O	E CO	+ GOODIES DISPONIBLES ON: TELEPHONEZ
000000	LEGEND OF MYSTICAL, POP N TWINDEE 2 RANMA 1/2 4 SAILOR MOON R SUPER FORMATION SOC. BA ACTRAISER 2 ADAMS FAMILY 3 EMPIRE STRIKES BACK STUNT RACE FX	499 399 •	WORLD CUP 94 FANTASY STAR 4 (JAP) SHADOW RUM(US) SHINNING FORCE 2 (US) SUPER STREET FIGHTER 2 (US) STAR TREK NEXT GEN. (US)	399 • 499 • 399 • 1489 • 399	SUPER NINTENDO ANOTHER WORLD AXELAY JURASSIC PARK KICK OFF LEMMINGS
0000	SECRET OF MANA SUPER STREET FIGHTER 2	499 479 /E	DEMOLITION MAN MEGARACE MICROCOSM	449 • 599 • TEL •	PARODIUS POPULOUS BLUES BROTHERS KRUSTY'S FUN HOUSE MECHWARRIOR PRINCE OF PERSIA SUPER PROBOTECTOR
	DRAGON BALL Z CHAOS ENGINE COMBAT CARS DUNE 2 FATAL FURY 2 FIFA SOCCER HULK	489 399 350 379 TEL 389 399	SHOCK WAVE	309 0 309 0 389 0	WING COMMANDER SUPER R TYPE MEGADRIVE ARROW FLASH ATOMIC ROBOKID BATMAN RETURN'S CAPTAIN AMERICA
	LANDSTALKER NBA JAM PETE SAMPRAS ROCKET KNIGHT ADVENTURE SONIC 3	389 • 399 • 359 • 379 •	CARDS DBZ (10) CD MUSICAL DBZ	TEL O	CAPTAIN PLANET CENTURION CYBORG JUSTICE DOUBLE DRAGON 2 F22 INTECEPTOR

	FANTASY STAR 4 (JAP) SHADOW RUM(US) SHINNING FORCE 2 (US) SUPER STREET FIGHTER 2 (US) STAR TREK NEXT GEN. (US)	499 399 399 399 399	00000
	ALONE IN THE DARK BURNING SOLDIERS DEMOLITION MAN MEGARACE MICROCOSM ORION OFF ROAD ROAD RASH SHOCK WAVE WHO SHOT JOHNNY ROCK	449 599 TEL TEL TEL 399 389	
	TORLIBERRA		•
	DBZ CASSETTE VHS FRANCAIS CARDS DBZ (10) CD MUSICAL DBZ FRGURINES DBZ THES GRAND CHOIX GO THES GRAND CHOIX GO DBS, MANGAS, CD, FILMS DBZ, RANMA, SAILOR MOON	TEL TEL	000000
Ů.	DEFEN VALARIE DANS LA LOUITE DES STOCK		-

	ANOTHER WORLD	п
	AXELAY	1
E	JURASSIC PARK	1
	KICK OFF	1
	LEMMINGS	i
	PARODIUS	1
	POPULOUS	1111111
	BLUES BROTHERS	1
1	KRUSTY'S FUN HOUSE	1
	MECHWARRIOR	1
	PRINCE OF PERSIA	1
	SUPER PROBOTECTOR	1
	WING COMMANDER	1111
	SUPER R TYPE	1
-	MEGADRIVE	
	ARROW FLASH	4
	ATOMIC ROBOKID	4
	BATMAN RETURN'S	å
	CAPTAIN AMERICA	á
	CAPTAIN PLANET	4
	CENTURION	11111111
	CYBORG JUSTICE	1
	DOUBLE DRAGON 2	i
	F22 INTECEPTOR	i
	JOHN MADDEN 2	ä
	RISKY WOODS	1
		,
	25 111 PROCEDINI MODIFIARIST CAND PRÉMAS	

COMMANDEZ PAR TELEPHONE OU ENVOYEZ CE BON DE COMMANDE à AXYOM - BP 89 - 06102 NICE CEDEX 2

TITRES - précisez machine	prix
participation aux frais de port	+ 30
Total à Payer	

	-7		
JE	PAYE	PAR	

Chèque Bancaire Mandat-lettre 🔲 Au facteur à réception (en

	CCP	
tostuois	40 F)	

Nom	6
Adresse	
4=777=00 0000000000000000000000000000000	
CPVille	
Tél	

CHANTEZ PE CONSAN SANK
UN CATALOGUE COMPLET
GRATUIT, EN PRECISANT
VOTRE MACHINE.
A STATE SANGONE AND

LIVRAISON COLISSIMO

PAIEMENT	PAR	Carte	BLeue	/ Interbançaire	
ATO I I I		4 4 1		4 1 1 2	

)al	e	q,	ex	pi	ra	ti	on
	1			L	L		

Signature obligatoire

STOCKO

1 ere CHAINE DE MAGASINS DE JULY NEUFS ET D'OCCASIONS À PARIS !!!!

Le Spécialiste des Jeux Vidéo

STOCK GAMES GARE DE L'EST

23, rue d'Abbeville 75009 PARIS

Tél. : (1) 44 63 02 49

Métro Poissonnière ou Gare de l'Est



STOCK GAMES MONTPARNASSE

4, rue Campagne-Première 75014 PARIS

Tél. : (1) 43 35 32 10

Métro Raspail ou Vavin



SUPER FAMICOM

ABA ALL STAR	799F
HAMMERING HARRY	299F
SUPER R-TYPE III	299F
TETRIS BAIDEN	399F
MUSCLE BOMBER	499F
MOSFERATU	589F
WORLD HEROES 2	829F
SAMOURAI SPIRIT	829F
FATAL FURY SPECIAL	829F
DD4400H D411	7 4

DRAGON BALL Z 4 629 F

SUPER NES

MEGAMAN X	399F
TETRIS 2 BOMBLIS	429F
STUNT CAR FX	449F
BOMBERMAN 2	479F
MAXIMUM CARMAGE	479F
DRAGON	499F
SLAM MASTER	499F
SOCCER SHOOTOUT	499F
BREATH OF FIRE	499F
SOULBLAZER 2	499F
LORD OF THE RINGS	499F
SPINE MAC FAMB	499F
SUPER STREET FIGHTER	499F

MEGADRIVE

PETE SAMPRAS TEMMS	379F
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	389F
DUNE 2	429F
LAND STALKER	429F
DRAGON	449F
SHIMMING FORCE 2	449F
RABNACENTI	479F
DRAGON BALL Z	499F
SUPER STREET FIGHT,	489F
MORTAL KOMBA	172
429 F	

CONSOLES ET

SUPER MANE BUT US	4791
PC ENGINE 87	1290
NEO GEO SEULE	16901
JOYSTICK NEO NEO	449
MEMORY CARD	229
OUNTUPLEUR NEG	791
JOYPAD NEC	791
ALIMENTATION SNES	991
ALIMENTATION 9V/14 MM/M	129
CABLE ROB SNES/SFC	991
OUNTUPLEUR SMM/SMES/SFC	1791
JOYPAO SUPER MINTENDO	781
2 JOYPAD SMIN MERA - ROUGE	2491
2 JOYPAN AND MERA - ROUGE	2491
ACTION REPLAY 2 SIMI	3491
ACTION REPLAY 2 MID	3491
MTRO 2 ADAPTATOR UNITY. AND	1291
ABAPTATEUR FX 60 HZ	991

300 F71

3BO PAL VERSION + 2 JENX	3998F
JOYPAD SUPLEMENT 300	349F
JOHN MADDEN FOOT 94	149F
LEMMINGS	349F
ROAD RASH	389F
FIFA SOCCER	389F
SHOCK WAVE	389F
MEGARACE	389F
ALONE IN THE DARK	389F
ORION OFF ROAD	429F
WAY OF THE WARRION	429F
DRAGON BALL Z	721
ARAND CHOIX OF JEUX 8' OCCA:	COTACE III

SUPER NINTENDO

EQUINOX	349F
SKYBLAZER	349F
WOLFENSTEW 38	349F
FIFA INT SOCCER	399F
HYPER VOLLEY BALL	449F
JUNGLE BOOK	479F
ACTRAISERS 2	479F
FATAL FURY 2	479F
F1 POLE POSITION 2	499F
DRAGON BALL Z N'3	529F
TRAMERICA MARK	-

MORTAL KOMBAT 2

489 F

NEC

ARCABE CARB BUO + F. FURY 2	SSOF
FATAL FURY CO	399F
ART OF FIGHTING CO	399F
FATAL FURY SPECIAL CO	479F
WORLD HEROES 2 CO	479F
BRANDISH CO	479F
DRABON KINNY 3 CB	47 S F
MADIA CO	478F

DRAGON BALL CD 479 F

NEO GEO

TOP HUNTER	1290F
ART OF FIGHTING 2	1290F
WORLD HEROES 2 JET	1290F
SUPER SIDERICKS 2	1290F

3615 code STOCK GAMES



SERVICE APRES-VENTE REPARATION MODIFICATION

DE VOS CONSOLES, C'EST AU

48.05.48.23

CHEZ STOCK GAMES



INFORMATIONS/NEWS/MATERIELS/OCCASIONS

Réservez, commandez par téléphone ou minitel et payez par CB!

Horaire d'ouverture : Du Lundi au Samedi de 10 h 30 à 13 h 00 et de 14 h 00 à 19 h 00

NOUS RACHETONS VOS JEUX ET CONSOLES AUX ** MEILLEURS PRIX ** TOUS NOS JEUX ET CONSOLES SONT ** TESTES ET GARANTIS **

STOCKO

Le Spécialiste des Jeux Vidéo

STOCK GAMES JUSSIEU

3, rue d'Arras 75005 PARIS Tél. : (1) 44 07 04 61

Métro Cardinal Lemoine - Jussieu



STOCK GAMES REPUBLIQUE

44, rue de Maite 75011 PARIS Tél. : (1) 48 05 48 23

Métro République



SNES - SNIN OCCASIONS

OCCADIO	7110	_
	ACMIT	NENTE
SUPER MINTENDO SERVE	300F	499F
STREET FIGHTER 2	30F	SOF
WWF WRESTLEMANN	SOF	72.9F
PROTWINGS SUPER R-TYPE	SOF SOF	229F
EBF	70F	1496
ADDAMS FAMELY	78F	149F
BART'S MICHTMANE	70F	149
UN SQUADRON	78F	149F
CASTLEVAMA IV	78F	149F
ROAD RUNNERS	78F	149F
SUPER TENNIS SUPER SOCCER	78F 78F	149F
F ZERO	78F	149F
CHOULS AND MIDSTS	78F	149
ANOTHER WORLD	78F	149F
SUPER WING COMMUNICE	78F	149F
SPERMAN	7 8 F	149F
AXEAY	78F	148F
STAR WING	78F	148F
DRAGON'S LAND KICK OFF	78F 78F	149F
KING ARTHUR	70F	149
WORLD CLASS BASKET	78F	149F
STAR WARS	7 6 F	148F
SUPER ALESTE	70F	149F
BEST OF THE BEST	78F	149F
JURASSIC PARK DRAGON BALL Z JAP	70F 100F	149F
ALIEN 3	100F	排析
TORTUES ANILIA	MAGE	200F
SUPER PROBUTECTOR	MOF	188F
ADVENTURE ISLAMB	JOOF	200F
JOE AND MAC	MAGF	MAF
KRUSTY'S FUN MONSE		290F
TOP GEAR ALADOM	=	199F
STREET FIGHTER 2 TORSO	190F	199F
FIGHTING SPIRIT	100F	19:0F
MORTAL KOMBAT	1000	199F
MARIO ALL STARS		199F
MR MUTZ		249F
COOL SPOT MARICAL DUEST	1204	
MARIO KART	220F	249F
BUBSY	120F	249F
MELPA HOCKEY SO	250F	249F
	750F	299F
MOEL MANSELL SIM CITY	SOF	299F
P\$8	SOF	299F
BOMBERMAN 93		299F
POCKY AN ROCKY FI POLE POSITION		299F
RANNIA 1/2 2	750F	299F
ARCHWARRAGES	150F	299F
FLASHBACK	150F	299F
DRASON BALL Z NO JAP	170F	349F
YOUNG MERLIN	17 OF	349F

MYSTIC QUEST

170F 349F

NEO GEO OCCASIONS

	ACMIT	TENTE
MED AED AFINE	800F	1290F
NEO 850 + 1 JEW 8 2005		1490F
MM 1975	SOF	288F
CYBER LIP	150F	299F
KING OF THE MONUTER	<i>150</i> F	299F
MARCIAN LORD	SOF	289F
SUPER SPY	EGF	299F
REDUKE HERE	250F	289F
BLUE'S JOURNEY	178F	349F
BASERALI 2028	178F	249F
MINJA COMBAT	178F	349F
SURRENG FRONT	170F	3.49F
JOY JOY KID	290F	399
ALPHA MISSIMI 2	290F	3995
SENGONU	200F	399F
BASE BALL STAR	290F	399F
AMOST PEOTS	290F	355F
FATAL FUNY	200F	399F
CROSSED SWORD	200F	399F
WORLD HERDES	200F	399F
ART OF FIGHTING	250F	499F
ROBU ARMY	278F	549F
THREE COUNT BOOT	270F	549F
ENGHT MAN	278F	549F
TRASH RALLY	278	549
FATAL FIRMY 2	270F	549F
SENGONU 2	JOHOF	589F
WORLD HEROES 2	380F	589F
MUTATION KATION	300F	599F
SOCCER BRAINT	300F	589F
POOTBALL FRENZY	390F	599F
RASERALL STAR 2	350F	899F
LAST RESORT	480F	799F
SUPER STORT CHE	ADDE	798F
SPHIRASTER	400F	799F
VEW PORT	450	ASSF
FATAL FURY SPECIAL	550F	
SAMOURAI SHODOWY	goor	2099F
ART OF FIGHTING 2	700F	
MET OF FRANCISMS 2	/90°	11000

MEGADRIVE OCCASIONS

	ACMIT	TENTE
MEGADATYE SERLE	290F	399F
ALTERED BEAST	20F	49F
SOME	2WF	495
\$TRIDER	40F	89F
SPERMAN	40F	.89F
BATMAN RETURNS	ANF	89F
AMROW FLASH	ANF	. 89F
ZERO WWW	48F	89F
ESWAT	ASF	99F
QUACASHOT	SW	128F
STREET OF RAGE	SOF	729F
WORLD CUP ITALIA 82	SOF	128F
FANTASIA	SOF	129F
CASTLE OF AUSSION	SOF	129
FORMOTTEN WORLD	SOF	228F
FATAL REWIND	SOF	
HOMBIA	50F	129F
SHADOW OF THE BEAST	78F	148F
F22 MTERCEPTOR	78F	
TERMINATOR 2	78F	
\$000C 2	78F	149F
ARCKEY AND DOUBLE	78F	Mar
OLYMPIC BOLB	70F	148F
SILTCHIN	190F	289F
SPLATTER MODRE 2	JOSE	289F
HAUTING	100F	20:0F
FUROPELNI CLIM SOCCET	100F	20.0F
SUNSET RIDERS	100F	200F
STREET OF RACE 2	MOF	ARRE
JURASSIC PARK	MAF	
THUNDER FORCE 4	220F	249F
FATAL FURY	220F	249F
COOL SPOT	220F	
ALAUUM Rash Back	720F	249F
	220F	
STREET FRONTER 2"	220F	
MOCKET MIGHT AS VEHICULE	129F	
MORTAL KOMBAT ETERNAL CHAMPION	IZOF ISOF	
ETERRIAL STATES NOW	500	299F

NEC OCCASIONS

П		ACNAT	THE STATE
l	CORE OFFI SEVE	200F	399F
"	CYBER CORE	39F	89F
н	DRABON SPIRIT	30F	SSF
Ш	TOY SHOP BOYS	40F	30F
~	VIGIL ANTE	40F	98F
ų.	RABIO LEPUS SPECIAL	40F	98F
ı	1943	40F	98F
٠	CYBER COMMAT POLICE	50F	128F
	POWER BLEVEN	58F	128F
ı	PC KID 2	50F	149F
١	FINAL MATCH TEXASS	100F	199F

GAME BOY OCCASIONS

UCCASIUNS		
	ACHAT	VENTE
BANE BOY RENLE	100F	199F
MARIO LAND	40F	89F
DOUBLE DRAGON	40F	99F
AEMESIS .	40F	99F
TRACK AND FIELD	40F	128F
BARBOYLE'S QUEST	40F	129F
JOE AND MAC	4DF	129F
DR FRANKEN	40F	129F

LYNX OCCASIONS

+ BE 22 TITRES OFFERFRIS DISPORT

MCD = 3DO OCCASIONS

GRAND CHOLK - MOUS CONSULTER

QT

PRIX

NOUVEAU!!! EN GROS & LES JEUX

D'OCCASIONS ET NEUFS - FRANCHISE REVENDEURS CONTACTEZ-HOUS TEL: (1) 44.07.04.67 FAX: (1) 43.29.42.15

> Livraison colissimo en 24 h ou 48 h

dans III limite des stocks disponibles

Toutes les marques citées sont des marques déposées Tous les jeux sont testés et garantis

BON DE COMMANDE ARENVOYER À: STOCK GAMES

44 RUE DE MALTE 75011 PARIS - TEL : (1) 48.05.48.23

	NOM:	PREKOM:
٠.	ADRESSE:	***************************************
	CP: WILE:	TA :

WILLE:	**************************************	.TA:
REGLEMENT	TTTRES	CONSOLES
COLUMN		

- CARTE BLEVE (1)	
No CARTE BLEVE 1_1_1_1_1	-
DATE D'EXPIRATION I_I_I I_I	
• MANDAT-LETTRE LI	

CONTRE REMOURSEMENT □ SIGNATURE
 CHEQUE □
 FRAIS DE PORT + 30 F (CONSOLES + 50 F)
 (RAJOUTER INI F POUR CONTRE-REMBOURSSEMENT)

ATARI

Devant le séisme médiatique qui ébranle l'univers vidéoludique, avec le 32X et le Saturn de Sega LE JAGUAR, LA

mais aussi avec l'Ultra 64 de Nintendo (nouveau nom de lu Reality; cf article dans "Japon en direct"), " semblerait que ". Jaguar ait été trop rapidement jeté aux oubliettes. Que les fans de la première heure se rassurent, cette fois-ci, c'est certain, la 64 bits d'Atari a pris son envol, et elle risque fort de se tailler la part du lion dans u marché très fermé des jeux vidéo. Au programme: une cinquantaine de nouveaux softs d'ici la fin de l'année, un lecteur CD double vitesse et la Voice/Data Modem. Atari ra bien, qui rira le premier!

LES NOUVEAUX SOFTS

Les premiers de ceux qui ont fait confiance à Atari n'ont guere eu, une année durant, que quatre ou cinq jeux à se mettre sous la dent. Qu'ils se tranquillisent: une cinquantaine de nouveaux softs devraient faire leur apparition en France d'ici à Noël! Du sport, avec Hard Ball III (base-ball), Troy Aikman Football, Brutal Sports Football Arena Football (football américain), Brett Hull Hockey (du hockey sur glace, déjà connu des possesseurs de Silla Checkered Flag (formule et, enfin, Barkley Basketball White La Callamp (basket). Les jeux de baston sont aussi à l'honneur. Ultra Masumi Ninja Double Dragon V. L'action n'est pas en reste avec back, Battlezone 2000, Dragon's Lair, Alien VS Predator, Doom (elu masure de l'année de l'année par la presse anglaise), Rise of Robots, Gunship 2000, Raymen, Zool 2 ou encore Bubsy. La liste Faites-vous à l'idée de casser votre tirelire!



Toujours Checkered Flag. Accrochezvous, les courbes sont parlois vicieuses



THE SHAPE PROPERTY OF



Raymen benéficie de graphismes incrovables...



... et d'animations carrement démentielles.



Alien VS Predator: le jeu est sur le point d'être terminé. Depuis le temps qu'on vous en parle...



Checkered Flag est tres proche du célèbre Virtua Rayreg ... mais version arcade SVP¹









Le célèbre Doom est en cours d'adaptation sur Jaguar Prometteur



Kasumī Ninja sera plus sanglant que Mortal Kombat c'est certain!

PREUVE PAR 64



Rise the Robots dévrait prendre toute son ampleur avec la qualité graphique du Jaquar.



Dragon's Lair serà l'un des premiers leux sur CD-Rom

LE LECTEUR CD

Puisqu'il est fabriqué par Philips USA, Atari est sûr de la qualité de produit! Ce lecteur double vitesse supporte trois types de standard: le premier, on s'en doute, est le CD-Rom. Pas moins de 790 Mb de données seront disponibles sur chacun des CD-Rom (je rappelle qu'une cartouche de jeu d'une console 16 bits contient en moyenne 16 Mb de données et au maximum 40!). Le deuxième standard est le CD audio, il vous sera donc possible d'écouter vos disques favoris sur votre Jaguar. Enfin, le demier, et non te moindre, vous offre la possibilité de regarder des films (formats MPEG 1 et MPEG 2) via le Jaguar, ce grâce à une cartouche spécifique qui s'insère dans le lecteur CD. Celui-ci dispose de la technologie Cinepak, autrement dit de 24 images par seconde plein écran. Cette technologie permet aux développeurs d'intégrer plus de trois heures de séruerces vidéo dans leure jeur. Affolanti Dar ailleure un poetit

grâce à une cartouche spécifique qui s'insère dans le lecteur CD. Celui-ci dispose de la technologie Cinepak, autrement dit de 24 images par seconde plein écran. Cette technologie permet aux développeurs d'intégrer plus de trois heures de séquences vidéo dans leurs jeux... Affolant! Par ailleurs, un petit gadget, Virtua Light Machine, provoque des effets visuels impressionnants en fonction de la bande audio... Hailucinant! Sachez aussi que le lecteur CD est équipé du port cartouche, ca qui vous permettra de sauvegarder vos parties ou voire scorre quand bon vous semblera... Pratiquel La sortie officielle du lec-

teur CD est prévue en novembre aux Etats-Unis et au début de 1995 en Europe. Comme une cerise sur la gâteau, je vous ai gardé le meilleur pour la fin: Atari annonce un prix de 199 dollars pour le lecteur CD (le prix en France devrait être de 1999 francs)... Alléchant!





LES NOUVEAUX MONSTRES EN CHIFFRES

	JACOBAR	300	SNIN	MD
Microprocesseur principal	64 bits	32 bits	16 bits	16 bits
Animation				
(en millions de pixels/seconde)	850	64	1	1
Nombre de couleurs	16,7 M	16,7 M	256	64
Nombre de coprocesseurs	5	4	2	2
Son 16 bits qualité CD	oui	oui	non	non

La Vente par Correspondance la plus jap !!!

54, rue Sainte-Anne (7500) PAR 6 Tel : 16 (1) 42,96,00,67

Fax: 16 (1) 42.74.33.49.

Catálogue sur Minitel (*)
36 15 Club VPC. Tapez GEMU OTAKU.

Catalogue sur téléphone

Tel: 76 (N 36.68.03.20. Code 310 Envoi de notre catalogue su demande (envoyer 10 F en timbres nour expedition

NEO GEO

Achat Vente - Ec ange

SUPER FAMICOM

Kild Katal 2 590 Fatal/Fury Special TEL An of Fighting 2 TEL World Herons 2 549 Yoyu Hakusho 2 590 Bomberman 2 490 Supor St Fighter 2 549 Secret of Mana TEL Ranma 4 490 Sallor Moon R 650 Sarrioural Shodown TEL Moral Kembat 2 TEL 100 % Cotton 499

NOUVEAUTÉ

DBZ 9 Action Game (4) 690 F maximum

Choix varié de...

MANGAS AKI BOOKS MPACI DIS KT VIDEO

LASEICOISCS esur commande FIGURINES

CARTES POSTERS

Mouveauté :

DBZ N°38 Retour de Brol

BON DE COMMANDE à retourner à GEMU OTAKU

désig	gnation de l'article	qté	prix
		\vdash	-
C+38	Total (+30 F d	envoi)	

Nom :	Règlement
Prénom :	O chèque
Adresse :	O CCP
Ville -	(tábinh. mar)

Ville : CP : /_/_/_/

Tel: Signature:

JAGUAR REVIEW







Le scénario, vous le connaissez certainement, mais il est bon d'en rappeler brièvement la trame: B.J. Blazkowicz, fameux agent des forces spéciales du gouvernement américain, est Phomme des missions dangereuses. Ses supérieurs lui ordonnent de partir pour le château de Wolfenstein, au fin fond de l'allemagne hitlérienne. Votre but: parçourir in nettoyer les trente niveaux du château afin d'éliminer le Führer en personne. Simple et très gore! Contrais rement à la version Super Nintendo, Atari propose dans cette cartouche le même jeu que la version PC, c'est-à-dire du sang à gogo à chaque fois qu'un soldat allemand est tué, des croix gammées et des portraits d'Adolphe Hitler un peu partout sur les murs des couloirs du châ-

teau: aucune censure ne vient altérer la vérité historique, ni frustrer vos appétits de violence. Je vous laisse maintenant pénétrer dans l'antre du diable, lequel n'a pas de comes mais une petite moustache.

Une chose est certaine, quand on joue à Wolfenstein 3D sur Jaguar, il faut avoir le cœur bien accroché. Chez Atari, la censure n'a pas lieu d'être: chaque ennemi abattu nage dans une mare de sang. Siurpi



MEGA

"Œil pour œil, dent pour dent" semble vous dire ce SS. N'écoutez que votre instinct destructeur et envoyez-lui quelques raraies de 65 mm dans l'estomac.

Voic un garde d'elite en train de gouter beaucoup de sauce!

AVIS



NIIICO

Cette version de Wolfenstein 3D est certainement la meilleure: les graphismes sont d'une finesse rarement égalee, la bande-son est angoissante à souhait. l'animation rapide et fluide (appuyez sur le bouton pour courir, vous allez être éberlué). Si version SNIN souffrait de graphismes très pixellísés, il n'en est nen

dans celle-ci, et ce grace à une qualité graphique exceptionnelle (c'est une 64 bits, non?). De plus, une pile de sauvegarde permet d'enregistrer trois parties différentes. Allez, inutile de tergiverser, Wolfenstein 3D sur Jaguar est jeu posséder!



Dans la vie, il faut savoir partager. Notre ami Blazko' est en train de distribuer quelques plombs aux officiers du coin. Sympa, non?



C'est avec le lance-flammes que je suis parvenu allerminer leu. Utilisez-le contre les boss.



ID SOFTWARE/ATARI PRIX: I JOUEUR/AVENTURE-ACTION

PRESENTATION

Un écron-titre exceptionnel et une démo des quelques niveaux du jeu.

GRAPHISMES

Une finesse exemplaire, une multitude de détails croustillants.

ANIMATION

Jamais de raientissement même quand l'écran est chargé de sprites. Rapide et fluide. MUSIQUE

tl y en a une par niveau. Des mélodies simples qui vous gélent les sangs. BRUITAGES

Les différentes armes pètent le feu, les Allemands hurlent "Achtung!": excellent!

DUREE DE VIE

Grâce aux quatre niveaux de difficulté, vous revien-drez souvent sur cette cartouche.

JOUABILITE

Bien que la manette Atari soit un peu imposante, on arrive facilement à jouer.

De quoi vous donner envie d'acheter un Jaquar. Si vous commencez à y jouer, vous n'en décollerez pas.



Nº 12 - Septembre 1994

ESPACE 3 PARIS

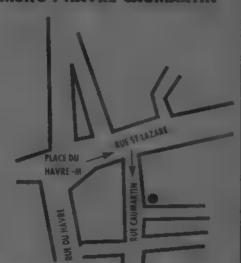
2 BOUTIQUES POUR TOUJOURS

MIEUX VOUS SERVIR:

Pour y aller, suivez la flèche!

ESPACE 3

Tél: 42 81 46 22 Métro: HAVRE CAUMARTIN



ESPACE 3

2 Rue Théophile Roussel - Paris 12 Tél : 43 45 93 82 Métro : LEDRU ROLLIN



JAGUAR

DISPO CHEZ ESPACE 3

• La JAGUAR VERSION FRANCAISE AVEC CYBERMORPH 2.190F

Arrivée de nouveaux jeux JAGUAR, en Septembre.

NEO GE

Dès Octobre, une rubrique réservée aux possesseurs d'un numéro de Membre, sur le 36.15 ESPACE 3. Vous y trouverez la liste des articles, avec les prix spéciaux FAN CLUB NEO GEO, ainsi que les coups secrets de vos jeux préférés et bien d'autres surprises. Rendez-vous en Octobre!

ESPACE 3 LE HERO DES PRIX DO

La 3DO, à partir de 3.290 F le modèle NTSC, en 220 Volts, sans transformateur externe. Modèle version PAL, avec transcodeur interne : 3.690 F, livré avec CRASH & BURN. Notice en français, prise Péritel, garantie 1 an pièces et main d'oeuvre.

A NE PAS RATER - ARRIVAGE DE NOUVEAUX TITRES A DES SUPERS PRIX, EN SEPTEMBRE

ATTEND POUR VOUS FAIRE BENEFICIER DE SES PRIX MAGIQUES



A PARIS 2 rue Th. Roussel/12e

Tel: 43 45 93

64 rue Caumartin /9e

TEL: 42 46

A LILLE 4 rue Faidherbe

Tel: 20 55 67 43

44 rue de Béthune Tel : 20 57 84 82

A DOUAL 39 rue Saint-Jacques

Tel: 27 97 07 71

A STRASBOURG 6 rue du Noyer

Tel: 88 22 23 21

A BORDEAUX 15 rue Condilloc

Tel: 56 52 72 84

VPC Rue de la Voyette 59818 LESQUIN

Tel: 20 87 69 55

ARRIVEE MASSIVE D'ARTICLES DRAGON BALL Z

™MANGA 35 F

™ MANGA COULEUR 79 F

CD MUSICAUX 149 F

POSTER 49 F

RAMICARDS à partir de 5 F

CAHIERS 39 F

FIGURINES 39 F
MAGNETS 15 F

₽PINS 15 F

FJEUX DE 54 CARTES 99 F

Et de nombreux autres articles.

L'EQUIPE ESPACE 3 VPC

DIDIER - BERTRAND - PATRICIA

SUPER NES USA

SUPER MES USA
+ Frise périel , 1 maneite
890 F
SUPER MES USA
+ Prise páritel + 1 maneite +
STREEJ FIGHTER II
990 F

MARETTE SUPER 4	99 (
AGUANA	
ADAMS FAMILY VALUE	579.00
BATTLETOADS VS DOUBLE DRAGON	1 209 00
BRAIN LORD	
BREATH OF FIRE	539,00
BUBSY	299.00
CHOPLIFTER 3	449,00
CLAYMATE	495,00
DEATH AND RETURN OF SPIDERMAN	590.00
	539,00
INPACULA	249,0Y
DREGARKEN	249,00
LATAL FURY 2	539,00
FINAL FANTASY 2	549.00
INSPECTOR GAUGET	399 00
IMPOWER THE LOST DIMUNSION	290,00
JOHN MADDEN 94	495,00

	LEMMINGS 2	549,0xi
	JETHEL ENFORCER + GUN	495 00
	EIBERTY OF DEATH	495,00
•	LUFIA	495 (+)
	MEGAMAN SOCCER	299,00
	MIRCREY ULTIMATE CHALLENGE	299,00
E	MIGHT AND MAGIC 3	TEL
8	NOBURAGA AMERITON	399.00
4	PALADOIN'S QUEST	495,00
0	PIRATES OF DARK WATER	299,00
3	ROMANCE OF 3 KINGDOMS 3	39 1 00
	SECRET OF MANA!	549'00
	SIDE POCKET	495.00
	SIM ANT	395.00
	2M FARTH	395 GU
	SOUL BLAZER ILLUSION OF GAIA	549.00
	STAR STREET NEXT GENERATION	399 00
)	STREET COMBAT	
3	STUNE RACE EX	435,00
r	SUPER METROID	44975
	SUPER STREET FIGHTER	539,00
)	TALES OF SPIKE MC FANG	496 6.
3	TETRIS 3	449,00
)	TURN N BURN	1015 /9.CK
	ULTIMA FALSE PROPRIET	399 66
)	ULTIMA RUINES OF VIRITUE 2	
	UTOPIA	299.50
	WIZARDRY 5.	249,00

*NECESSITE UM ADAPTATEUR 60 MI AO29 TURBO :PRIX III F

- AVEC III JEU ACHETE : III II AVEC DEUX JEUX ACHETES : GRATUIT

*NECESSITE L'ADAPTATEUR PROGRAMMABLE : PRIX 249 F DU LES PACKS SPECIAUX

ACTRAISER 2 + ADAPTATEUR III : 600 F

TOP GEAR 2 + ADAPTATEUR III : 600 F GENIAL !!!

LE COIN DES PROMOS

SUPER PROMO SUPER NES!

SOLEUIT	PHICAN
TERMINATOR	
IJDOOL WORL	
POWER MON	
SPATAL BURY	
BHOULS AND	GNOSTE
SUPER STAE	

	7	y	¥,	Ų
ű	g.	ÖÜ		
		OQ		
198 168	SU Di	OIO NY		
is	9;			
r.				

WZONE(SUPERSCO
MITHAL NE	
NBA SHOW	DELIVER.

HITHAL WEAPEN	
BTAR FOX	
MBA SHOWDEN	Ŋ.
PRINCE OF PERS	
DU I LIVING TILLIA	
GRADIUS III.	
STREET FIGURES	

THAL		
AR FO		
ia shk	WIDGING	330
SHCE	OF PER	
ITLAN	DER	
IAZINI		Į.
MDIL	S III	
REEL		114

99,00

GIGA PROMO SUPER FAMICOM

NIGEL MANSEL ADAPTATEUR

	19000
OUT OF THIS WOLLD	1198,85
PAMNA 1/2 1	200,00
BLUES BROTHES BRABS NUMBER	T48.00
BRASS NUMBER	100,00
DEAD DANCE	
SPACE ACE:	196,000
SUPER FORMATION CONTRACTOR	200.00
FLYING HERO	
HUMAN GP	
Reval College	

DRAGON BALL Z 3 ACTION

anii e	- ann si
STAR WARS	
RUSHING BEAT	110,00
TINY TOON	199,00
SUPER PINBALL	200,00
RUHING BEAT SHURA	(199,00hi
LOONEY TOON	100.00
SUPER GAME BOY	
RAMNA 1/2-#	399,00
SUPER VOLLEY BALL THON !	199,80
MAGIC JHONSON BURENCH	
MARIO ET WARIO	10000
	inforti -

SUPER FAMICOM

SUPER FAMICOM • Alimentation • Press persial SUPER FAMICOM	1390 F
+ 1 cartosche se cheix (valeur maxi ée 560 F)	1790 F
ART OF FIGHTING	299.00
ASTRO GOGO	299 (6)
HASITARO	399.06
COTTON 100%	490.00
DRAGON BALL Z 3" (ACTION GAME 2)	399,00
24.43 (1) (230x (1) (24.4)	496,00
DRAGON BALL Z 4: ACTION GAME 3	TEL
FIRE OF THE GEHOLDER	299 00
FATAL FURY SPECIAL	690,00
	350.09
FAMILY FERINIS	000,00
FIRAL FARTASY 6	6 M 00
	400.00
CHEMICAL CONT. 3	490 00
HEREN TO NEW 7	330 0
DIAM OF L	
STAN SALE	590 C
MAGROSS	4.80 00
BRAC ARA I	
AND ETION 4	389.00
- JAMANO'NG SAGA 7	500.00
1463494 1772 176344 1773	299 Doi:
DAMNA 1.2 E	
11 19E 3"	399,00
SALCH MUCRER	590 OG
S.A.M. ALICAN SPIRIT	BUILTY.
A SULTA BILL	299 00
	490.0
SUPER BOMBERNAN 94	498.00
	549 3
WORLD REHOE	
+UYU HAKUSHO 2	443,00

NEC

PROMO - LISTE SUR SIMPLE DEMANDE OU SUR 3615 ESPACE 3

	DUOR	1990 F
	CUELC	49.00
	CAME HUARE SCOTS + 4 MANETTES STREET, MAN 194 SCOTS + 4 MANETTES (175)	
	SECTION AND SEC	
	PAGUN BAN Z - MUNAY CHAGON - 5 EXPTLOEN	549.00 399.00 249.00
	- BALES, LÉTER - BMATION SOCCER ↓ LEAGUE - MELA SPEED	99.06 279.90 69.00
	LÜĞEND OF KANADU	69 00 339,66 349,66
	SCHARLESTORE ISLAND FARAS IN LEARLY FOR THE REPORT OF THE	99,60 39,60 199,00
	HABOTOPIS LOATOPIS LOCAVIADER	69 67 69.00 69.00
	STREET FIGHTER 2 14TSOMB	149.00 199.00 93.00
	TOY SHOP BOYS HIS BY WINDS OF THUNDER	69.00 69,08 192,06
١	ARCADE CARCIDUO 4 FATAL FURY 2	299,00
	ARCADE CART PRO NECO EL HERRIS ESTAL EURO C ATAL EZRY STECHAL	990.00 299.00 298.00 TEL
	MANETTE AVENUE 6	199,00

SUPER NINTENDO

-	ALADDIN	349.05
FIL	151E9IX	249 CH
	F BUGS BUNNY	549 00
_	CHAD ENGINE	479 00
FIL	CLAY FIGHTER	489 00
-		249.00
	THAGON BALL Y LA LEGEND DE SAYAN	540,00
	EQUINOX	399.00
	A FALL BY 2	189 OU
	* POLE POSITION	439 DE
	FA SOCIER	449 DG
	ASHPACK	499 Oi
•	THYPE PULDELEY BALL	4119.DE
		1E1
	AMBIDIGHINI CHALLENGE	389 00
	. C. COBAYE	239.06
	THE DIVINE DE LA JONGLE	449 00
	MARKAGOLEGRON	389 00
	THE LANGAGE A	
	MORTAL KOMBAT 2	549.D0
	MYSTIC QUEST	389,00
	NBA JAM	489.00
	140 P. SAM	343 (8)
	STARLER	349 00
	CLA AND ROLL RADING	440.00
	MINITY TO THE MACRICE	389 00
		399.00
	MASY TENNIS	4.19 00
	CLEAT OCHRER 2 TURBO	199.01
	PRODUCT STORES	449.00
	SUPER EMPIRE STIKE BACK	\$40 or
	Laurian M. Broth	449.05
	PARTITION OF MENT STANSON	199.00
	700 Ch 2 h : 10 Ch	449.00
	VAL DISEBE CHAMPIONS IP	399,00
	SOUTH AND ENGLISHED	202 00
	WESTER OF ASSETS OF STREET	299.00
	WORLD CLIP LISA 94	
	11.76.2	309.1N
		30%,IN
	DOOMO CUDED MUTE	WDO
	PROMO SUPER NINTE	NUQ
	*	
	MORTAL KOMPAT	9 66.

MORTAL KOMBAT	199,00
LIRABSIC PARK L'APIME FATALE L'EMMONGE	199,00 199,00
MR NUTZ NBA ALLST	199,00
PLOT WINGS	199.00
BUPER ALERTO BUPER PANG MIDER PRODUCT	100,00
EXPER A TYPE TOP GEAR	199,00 199,00

ACCESSOIRES

	299 F
	299F
A BOUTONS, COMPATIBLE MEGADRIVE	
IT SUPER NINTENDO SUPER FAMILION	
	396 F
POUR SNES/SFC/SNIN Permet d'étre utiliser comme ADAI	wer a
TEUR UNIVERSEL	ZIA
	299F
POUR GAME BOY OU GAME GEAR	2007
MANETTE ASCII	99F
·· FIGHTER STICK ASCII	299F

JAGUAR

JAGUAR (V.F)+ CIBERMORPH	2190 F
ARROARS ALICIA VE PREDATOR ARRENA SPORT FOOTBALL ARRENA SECULA ACE	449.00 549.00 499.00
H. DELVE CAGE H. DE EGT GALAXY	496.90 449.30
OFFICE AND NAME OF STATE OF THE	449.00 449.00 161
1/ MOSS 1 2000 W 50 SENS SIN 30	499,00 499,00
MANETTE	299,00

NEO GEO

MEQ GEQ + 1 MANETTE+ MINIA COMBAY	1990 F
.NEO GEO + 1 MANETTE + STOE KICK 2	2790 F
.POSTER GEART ART OF FIGHTING 2	49 F
.TEE SHIRT : FATAL FRRY SPECIAL, SAMON	IKM,
WORLD HERGES JET, ART OF FIGHTING 2	99 F/u.
CARTE DO FAM CEUD	200 F
Permet 50 F de réduction sur tous les joux	et 50 %
de remise ser TEE SMMT, POSTER- Coupe a	póclaux

gratalis.

GAME BOY

SUPER GAME BOY	490 F
CONKEY KONG CONKEY KONG CONKEY TO MEAT 2 CONKEY TO MEAT 2 CONKEY KONG CONKEY K	249 00 229 00 249 00 199 00 199 00 249 00 249 00 249 00

64 rue Caumartín 75009 PARIS -MªH_sCaumartín

TEL: 42 81 46 22

2 rue Théophile Rousset 75012 PARIS -Me Ledru-Rolling ŢEL • 43,45 93 82

4 rue Faidherbe TEL : 20 55 67 43

44 rue ... Bethune TEL: 20 57 84 82 15 rue Condillac TEL: 56 52 72 84

LE LIVRE DE LA JUNGLE (EUR)

MORTAL KOMBAT II (EUR)

MORTAL KOMBAT (EUR)

6 rue de Noyer TEL : 88 22 23 21

89 rue Saint-Jacques TEL: 27 97 07 71

499,00

599,00

349,00

3 DO

NTSC:	3290 F	PAL:	3690 F
SEWER SHARK ESCAPE FROM MONSTER MAN		PEOPLE BEACH GOLF CARTE FULL MOTION VIDEO	495,00 TEL
WHO SHOT JOHNNY ROCK TWISTED THEATER WARS (JAP)	375,00 275,00 490,00	JURASSIC PARK STAR CONTROL II	7EL 299,00 375,00
ULTRAMAN (JAP) TOP MODEL GO WILD MAD DOG MC CREE III	490,00 279,00 375.00	ORION OFF ROAD ROAD RASH SHOCK WAVE	375.00 375,00 375.00
DRAGON'S LAIR OUT OF THIS WORLD	375,00 375,00	CARTOON: WOODY WOOD P	CKER 3 VOL 159F/oka
TOTAL ECLIPSE NIGHT THAP MEGA RACE	299,00 375,00 375,00	SAMPLER 9 DEMO 15 mm TAKERU (JAP)	159,00 79,00 490,00
LEMMINGS PISTOLET	375,00 349,00	BURNING SOLDIER (JAP) POWER KINDOM (JAP)	490,00 690,00
JOHN MADDEN FOOTBALL MICROCOSM WING COMMANDER	299,00 375,00 375,00	GAIDDEAS BLONG JUSTICE ALONE IN THE DARK	375,00 375,00 375,00
THE HOADE	375.00	WAY OF THE WARRIOR	375,00

MEGA PROMOS I (MEGADRIVE)

BUBSY (EUR):	169,00		
AYRTON SENNA GP (JAP) ATOMIC ROBOKID (JAP)	99,00	JOHN MADDEN 92 (USA) LOTUS II (EUR)	129,90 199,90
BARE KNUCKLE (STREET OF RACE) (JAP) BIOHAZZARO BATTLE (60Hz) (USA)		MICKEY DONALD (EUR)	159,00
E,A DOUBLE HEDER (EUR)	149,00	SAINT SWORD (JAP)	99,00
GLOBAL GLADIATOR (EUR)	149,00 129,00	SONIC 2 (EUR)	159,00
HAUNTING (EUR)	159,00	UNDEADLINE (JAP) ZOOL (EUR)	99,00
JAMES POND 3 (EUR).	169.00		

ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 68 F AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 49 F AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEES : GRATUIT

*ADAPTATEUR 60 HZ MEGAKEY POUR CARTOUCHES USA OU JAP : 149 F AVEC UN JEU ACHETE : 99 F

ARTICLES DRAGON BALL

STICKERS MANGA COULEUR CD MUSICAUX POSTER PUZZLE 500 PIECES	10 F 35 F 79 F 149 F 39 F
RAMICARDS è partir de CAHIERS FIGURINES	5 F 29 F 30 F
MAGNETS PINS JEUX DE IIII CARTES CASSETTES VIDEO PAL	15 F 15 F 99 F 139 F

ARRIVAGE MASSIFS D'ARTICLES DRAGON BALL Z, **RAMNA 1/2.** SAILOR MOON

MEGADRI

MORTAL KOMBAT II 449 F SUPER STREET FIGHTER 549F

MONTAL RUMBATTI 4	33 1 001	THE STREET TOUTEN	0431
ADAMS FAMILY (EUR)	299,00	NBA JAM (EUR)	419,00
ALADDIN (EUR)	299,00	PETE SAMPRAS (EUR)	399,00
BATTLE TOADS VS DOUBLE DRAGON	199,00	PGA EURO TOUR (EUR)	349,00
CHAMPION SHIP POOL (USA)	425,00	PHANTASY STAR 4 (JAP)	390,00
CHAO ENGINE (EUR)	425,00	PRINCE OF PERSIA (EUR)	349,00
DRAGON BALL Z (EUR)	489,00	PSG SOCCER (EUR)	349,00
DRAGON BALL 2 (JAP)	399,00	SHINING FORCE 2 (JAP)	299,00
OUNE II (EUR)	449,00	SONIC 3 (JAP)	399.00
FATAL FURY II (JAP)	549,00	SONIC SPINBALL (EUR)	299.00
FIFA SOCCER (EUR)	349,00	STREET FIGHTER 2" (JAP)	299,00
JOHN MADDEN SE (EUR)	425,00	STREET OF RAGE III (JAP)	299,00
LAND STALKER (EUR)	425.00	SUPER STREET FIGHTER	549,00

MEGA CD

425,00

299.00

499,00

VIRTUA RACING(JAP)

VIRTUA RACING (EUR)

WORLD CUP USA 94 (EUR)

MEGA CD 2 (V.F.)+ ROAD AVENGER 1890 F

MULTIMEGA + 3 CD 2990 F

BARLARM (JAP)

BLECTRIC NINJA ALESTE (JAP)

FINAL FIGHT (JAP)

PRINCE OF PERSIA (JAP)

PRINCE OF PERSIA (JAP)

RAMNA 1/2 (JAP)

SONIC (JAP)

WONDER DOG (JAP)

BATMAN RETURN (USA)

CHUCK ROCK (USA)

COUBLE SWICH (USA)

ECCOLE DAUPHIN (USA)

KRISS KROOS (USA)

ECTHAL ENFORCER * GUN (USA)

LUNAR (USA)

MAD DOG MC CREE (USA)

MICROCOSME (USA)

MICROCOSME (USA)

MORKEY ISLAND (USA)

OUT OF THIS WORLD 2 (USA)

REVENGE OF THE NINJA (USA)

SPIDERMAN (USA)

SHERLOCK HOLMES 2 (USA)

STAR WARS, REBELL ASSAULT (UTOMCAF HALLEY (USA)

THE 3RD WAR (USA) DUNE (EUR)
FIFA SOCCER (EUR)
HOOK (EUR)
JAGUAR XJ220 (EUR)
GROUND ZERO TEXAS (EUR)
MORTAL KOMBAT (EUR)
NIGHT TRAP (USA)
NHL 94 (EUR)
HOOCOSME (EUR)
POWER MONGER (EUR)
SHERLOCK HOLMES (EUR)
SONIC CD(EUR)
THUNDER HAWK (EUR)
WOLFCHILD (EUR)
WONDERDOG(EUR)
WWYE : RAGE IN THE CAGE (EUR)
BATTILE CORPS (USA)
FORMULA ONE (USA)
FORMULA ONE (USA)
MEGA RACE (EUR)
VAY (USA)
HEINBALLUSA)
HEINBALLUSA)
POWERMONGER 425,00 395,00 249,00 249,00 449,00 299,00 449,00 385,00 299,00 385,00 299,00 249,00 249,00 495,00 49

GENIAL! LE CDX PRO 299
PERMET D'UTILISER LES CD EUROPEENS ET US
SUR VOTRE MEGA CD

NOMBREUX AUTRES TITRES EN STOCK, NOUS CONSULTER

ARRIVAGE DE NOUVEAUTES TOUTES LES SEMAINES N'HESITEZ PAS A CONSULTER LE 36.15 ESPACE 3

LIVRAISONS RAPIDES PAR COLISSIMO

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 87 69 55

CONSOLES ET JEUX	PRIX	Nom :	Prénom :			
		Code Postal :				
Frais de Port*(Joux : 25 F - consoles & accessoires : 50F)		Je joue sur : SUPER NINTENDO ()	MEGADRIVE O	GAME BOY D		
TOTAL A PAYER		SUPER NES T	MEGA CD (1) NEO GEO (1)	GAME GEARD		

* GEE, DOM-TOM ; cartouches : 40Frs / consoles : 90 Frs

Mode de paiement : □ Chèque bancaire □ Contre Remboursement + 35 Frs □ Carte Bleue N° .. Date de validité :/..... Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC -Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par teurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

REVIEW

ubliez TOUT ce que vous savez premier Mortal Kombat. Le second n'a rien à voir. La Terre ayant été théâtre de vos périlleux combats, vous partieure dans le monde des l'interres Vous pouvir le carres

vous pouving personnages incroyables, vous pourrez présent en incarner seize (dont cinq cachés). Un bon bain de sang en personnages incroyables, vous pourrez présent en incarner seize (dont cinq cachés). Un bon bain de sang en personnulue l'est i maître dont i n'avons jamais pour dont présentation relève l'indispensable. Son nom est Shao Khan et son em contrées les plus maléfiques contrées les plus fautes il s'éta mendu coupable à l'égard des dieux. Le sanguinaire contre que l'autre de l'égard des dieux. Le sanguinaire contre que l'est mendu coupable à l'égard des dieux. Le sanguinaire contrées les plus forts au mondification de les tens de l'égard des dieux. Le sanguinaire contre que l'égard des dieux le sanguinaire contre que l'égard des dieux. Le sanguinaire contre que l'égard des dieux. Le sanguinaire contre que l'égard des dieux le sanguinaire contre que l'égard des dieux. Le sanguinaire contre que l'égard des dieux le sanguinaire contre des dieux le sanguinaire

cosmique que Shari perdit la vie...

Condamna par Shao Khari per de la companio de ténébres.

Shari l'aung reussit pourant pobtenir une companio de la companio del companio de la companio de la compani



"FINISH HIM"

Le "Finish Him" est un moment fort du ieu. C'est à cette occasion vous découvrirez des coups d'une violence inimaginable: les Fatalitées. Le premier épis vous proposait deux Fatalities par personnage, le second vous en ettre quatre (dont deux qui s'opèrent à l'aide du décor). En plus de ces Fatalities, Acclaim a généreusement pensé aux âmes sensibles, proposant une Babality (vous transformez voire adversaire en bébél) un Friendship (vous offrez une poupée à voire concurrent). Les mentiquistions sont touloum aussi délicates à réaliser. Mais quel plaisir quant proteste de l'acceptant de



Pour delo des quatre Frantier, de sont les décors qui viennent achever voire adversaire. Mortal Kombat II vous prouvera que l'entier au pertout, et pes seulement sous term



The large manapulations compliquess, les series et autres Babalities sont particulièrement réussies. Le booklet "Spécial Mortal tombat" (en caramém more sera utile.



E un peut cadeau de Suo Zero, un Quelque grammes de finaem dens un monde de británic

AVIS

∘oui!



SPY

Il y en aura toujours pour dire que cette version est moins bien réussie que celle qui toume sur SNIN. Mais quelle importance, sachant que sur MD, ce jeu n'a pas d'équivalent. Les concepteurs ont d'ailleurs fait un boulot étonnant. Si les décors et musique n'ont rien d'enthousiasmant, l'ambiance est très prenante et l'ensemble très original. Chaque combattant a une histoire qui lui est propre in réalisation de ses coups spéciaux

vous changera (enfin) des trop connus "arcs-decercle-pour-sortir-une-boule-de-feu" SF II. II est rassurant de voir qu'il y a des éditeurs qui, lorsqu'ils sortent une suite à un jeu, apportent véritablement du nouveau, contrairement d'autres (Capcom, pour ne pas citer), puisque ce ne sont pas moins de douze (!) nouveaux personnages qui vous seront proposés (vous imaginez le nombre de nouveaux coups que cela implique...) MK II est certainement le meilleur jeu de combat sur ce support. La preuve: Niiico n'a pas lâché le paddle une seconde depuis qu'il a commencé à jouer, et pourtant, notre ami n'est pas vraiment un amateur de jeux de combat. Une des Fatalities vous permettra d'envoyer votre adversaire dans les eaux stagnantes du second plan. Je vous laisse imaginer le résultat.

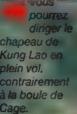


CONSOLES + 92

MEGADRIVE

REVIEW

DOUGEZ diriger le chapeau de Kung Lao en plein vol. contrairement



Remarquez. dans le fond, s deux combattants sur la passerelle... Ce sont deux des cinq personnages cachės.

03 JUS

LA VERSION GAME GEAR

La version GG de MK II tient beaucoup de sa grande sœur, mais quatre des personnages ne sont plus du vovage. Huit personnages seulement sont à votre disposition dans cette version haute en couleur. Les sorites sont de belle taille, les coups spéciaux faciles et la variéte à l'honneur. Le ieu est de qualité et mérite un bon 89%, même a vanimation est



Liu Kang est le combattant qui, selon le scénario, a "tué" Shang Tsung à la fin du premier pisode. Il n'a rien perdu de son charme et peut exécuter de nouveaux coups spéciaux.



Il est genial, il est genial, comme dirait le p'tit "chichi" des "Gui-gnois de l'info", Mortal Kombat ii est tout bonnement fantastique Si le premier épisode était, à mon avis, une vieille daube puante (passez-moi l'expression), MK III est une pure merveille. Les digitalisations des différents personnages sont beaucoup plus travaillées, l'animation plus fluide plus rapide. Ajoutez à cela une tonne de personnages nouveaux. avec pour chacun une tripotée de

coups speciaux, et vous obtiendrez le meilleur jeu de baston disponible sur Megadrive. Le game-play étant fabuleux, je me suis franchement amusé avec MK II, ce qui n'a pas du tout été le cas avec Super Street Fighter II (qui peut aller se rhabiller). Un consell: ruez-vous dessus, c'est du tout bon fiui aussi, il peut aller se rhabillen

MURTA COMBAT

EDITEUR: ACCLAIM DISTRIBUTEUR: GAUMONT DISPONIBILITÉ: SEPTEMBRE

COMBAT 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT CONTRÔLE: BON DIFFICULTÉ: PROGRESSIVE NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 5 CONTINUE: JUSQU'À 30

PRIX: D

PRESENTATION

76%

Médiocre: une démo sans présentation de personnages.

GRAPHISMES

84%

Les digitalisations des personnages sont beaucoup plus belles que dans le premier épisode.

ANIMATIO

Fluide et rapide. Les postures, élaborées à partir de personnages filmés, sont très réalistes.

MUSIQUE

80%

Peu variée mais tout à fait adéquate.

BRUITAGES

Quelques voix digitalisées et quelques explosions de qualité. On n'atteint toutefois pas 📑 summum.

DUREE DE VIE

90%

Les nouveaux personnages et les coups spéciaux vous promettent des parties délirantes, surtout à deux.

JOUABILITE

Les coups spéciaux se réalisent sans problème mais les Fatalities sont moins faciles à exécuter.

On s'amuse comme des fous du début à la fin. Cette suite est tout bonnement in-dis-pen-sa-ble.



SUPER NINTENDO

REVIEW

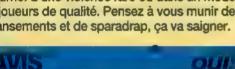
HOME SEED OF

Un peu meilleure que la version MD du même nom, cette conversion du célébrissime hit d'arcade n'a rien perdu de son charme... Ni de son sang!

BASTON

Eh oui! Aussi étonnant que cela puisse paraître, Mr Nintendo n'a pas cen-

suré. Les raisons commerciales sont évidentes: à qui voulez-vous vendre un Mortal Kombat dépouillé de sa substantifique moelle, en l'occurrence des vagues de sang? A votre grand-mère, à la riqueur... Voici donc, pour le plus grand plaisir des sanguinaires que vous êtes, une version gore à souhait, dotée de Fatalities toujours aussi violentes. A propos des Fatalities, les programmeurs de chez Acclaim n'ont pas chômé: il y en a quatre par personnage et, en prime, une Babality (coup vous permettant de transformer l'autre en bébé) et un Friendship (vous offrirez une poupée, révélant ainsi votre nature profonde). En ce qui concerne les personnages, les dix-sept combattants (dont cinq sont cachés) sont toujours présents, de même que les deux boss de fin (Kintaro, le frère de Goro, et Shao Khan, le maître du monde des Ténèbres). Ces joyeux lurons vont s'étriper joyeusement lors d'un tournoi d'une violence rare ou dans un mode 2 joueurs de qualité. Pensez à vous munir de pansements et de sparadrap, ca va saigner.





SDV

tenons ici l'événement du mois entre nos petites mimines. Ce Mortal Kombat II est une véritable révélation. Je passe sur la facilité d'exécution des coups spéciaux comme sur la qualité des décors et des personnages, mais sachez que je n'ai que du bien à en dire. Coup de chapeau aux programmeurs qui ont su retrans-

crire fidèlement a version arcade. On s'amuse comme des bêtes, on s'éclate la tête à coups de tranchoir vous jouez Jax, vos mains suffiront) et, le pire, c'est qu'on en redemande. Si vous en avez marre de SF II (el le vous comprends) et que vous cherchez une suite qui ne soit pas la copie conforme du précédent, choisissez MK II, vous ne nsquez pas d'être décu: nouvelles combinaisons d'attaque, nouveaux personnages, nouvelles Fatalities... Un bijou, ce jeu est un bijou. Seul













le tournoi. Note: faites rondre la glace.













oui!



Voici enfin la tant attendue suite de Mortal Kombat sur Super Nintendo. Entre le premier : le second volet, c'est | jour et la nuit. La taille des sprites a été revue : la hausse. Les graphismes ont bien entendu été embellis (d'après moi, on peut encore soigner les détails...). Les bruitages sont très adéquats, et musique se laisse écouter. Les coups spéciaux sont relativement nombreux et faciles à réaliser, mis part les Fatalities, Babalities et autres coups très spéciaux pour lesquels vous faudra un peu d'entraînement. La difficulté est assez élevée et mode 2 joueurs très sympa, ce qui assure une bonne durée vie. Notez que, pour première fois sur Super Nintendo, sang coule louche, notamment lors des Fatalities, très gore. Un bon jeu de baston pour les passionnés.

SUPER NINTENDO

REVIEW



ÉDITEUR: ACCLAIM DISTRIBUTEUR: COLUMBIA DISPONIBILITÉ: SEPTEMBRE PRIX: E

COMBAT 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT CONTRÔLE: BON DIFFICULTÉ: DIFFICILE **NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 5 CONTINUE: 6**

PRESENTATION

83%

Une présentation des personnages avec démo à l'appui. Bel écran-titre.

GRAPHISMES

Les digitalisations sont belles, les décors parfaitement dans l'ambiance. Le tout très détaillé.

ANIMATION

Un poil plus rapide que la version MD. L'animation des personnages est toujours fluide.

MUSIQUE

Stressante à souhait.

BRUITAGES

84%

Des commentaires pour certains coups et de nombreuses voix digitalisées. Bon travail.

DUREE DE VIE

90%

Certaines techniques permettent de finir le jeu rapidement mais on y revient toujours.

JOUABILITE

Des commandes bien pensées et une réalisation très abordable.

24 méga d'exception qui marqueront l'histoire des jeux de baston. Mortal Kombat est mort, vive Mortal Kombat III

REVIEW

a nouvelle série provoque moins la surprise que la toute première, qui avait l'époque éclaté comme une bombe. Néanmoins, vous découvrirez quatre nouveaux personnages, de nouveaux coups spéciaux et de nettes

améliorations en tout genre.

Le voilà! Moi, suis bien content, car je commençais am'impatienter. 🤲 me souviens, après avoir vu les premières photos du jeu d'arcade, avoir sauté au plafond, et prié pour « conversion. On trouve donc quatre nouveaux énergumènes, le personnalité fort marquée. Le petit tout sec et très rapide. Fei Long. pourra vous rappeler Spy. T-Hawk, grosse masse de muscles, est assez lent, dans le genre de Niiico. Dee-Jay le Jamaïcain, lui, est un gros frimeur (ça c'est moil), musclé, rapide, intelligent, beau (on se ressemble beaucoup, quoi...). Et il y a aussi 🗓 petite Anglaise, aussi redoutable que mignonne, façon Pascoualita Chouchou... Ces nouveaux personnages possèdent des techniques de combat novatrices. Citons le coup de pied enflammé Fei Long, les envols grâcieux de T-Hawk, le Spinning-Kick de Cammy ou l'enchaînement de coups in pied de Dee Jay. Il vous est maintenant possible de compter le nombre de coups de votre enchaînement grâce aux Hits Combo. Les personnages déjà connus ont subi un lifting du plus bel effet. Sagat, entre autres, est magnifique (il en avait bien besoin). Ken s'est acheté un nouveau bateau, Chun-Li montre davantage son adorable fessier... Alléchant, non?



QUATRE "NEW WARRIORS" POUR TUER EN BEAUTÉ

Vous souvense vous l' Dens les premières versions en pouvait délà uniser pas mai de personnages (huit, puis douze). En bient entre unientere nont désormées à votre disposition! Les quatre petits nouveaux ont leurs propres caracteristiques: Cammy, une Anglaise très mignonne, est l'ex-fiancée de Vega dissonner la version SNES). Des un Jamaicain, rêve de show-biz, T-Hawk est un Medoure de comme propres et entre, Fei Long, sorte de Bruce Lee "street-fighteresque", nous armes plan sur de Hong-Kong. On peut désormais, grâce à eux, obtenir quatre me différences, quatre dissonnais dur sode nouveau, et de nouvelles somblingleons de sough. Général de sough.



Commençons per les cemes, com la la comme de partir de la comme en train d'élection de la couvre en train d'élection de la couvre en train d'élection de la comme del la comme de la comme



Maneureusement, il est lante et pau reestant. Son plus grand atout réside lante son pour de pied enflammé qui, s'il est bien lante son pour comme d'obtenir un 2 Hits Combo.



SWITCH

oui!

Bon, c'est vrai, phénomène Street Fighter II commence à lasser. Mais chaque nouveau volet amène son lot d'améliorations, on se rapproche doucement de perfection. Les graphismes sont magnifiques car très colorés tout en dégradés. Non seulement les personnages ont été redessinés, mais des voix digitalisées et des bruitages ont été rajoutés. Tout cela pour yous dire que, sur la

même console, vous n'êtes pas près de trouver un concurrent. Super SF II. N'oublions pas les différents modes de jeu qui vous permettront de varier les plaisirs. En mode 2 joueurs, c'est l'éclate, contre machine, il faudra vous accrocher pour voir la fin spéciale. ce propos, j'en connais quelquesurs, à la rédaction, qui ne sont pas près d'y arriver Sam, pour ne pas le nommer, est encore loin du compte ce n'est pas seul). En un mot comme en cent c'est chanmaille!



Dee Jay est sûrement le personnage la ciséquilibré des quatres il alle puissance es nombreux coups spécieux. À anim rise a se m'y frottenis, pair



 vous sinier se hommes virtis aux muscles spertromiés (c'est pour vous, les filies!), T-Hawk i momme de la situation. Ioi, il écrase littéralede litters, pourtant écormé.



Quand vous combattrez contre la machine en mode Super Battle, vous n'aurez pas à passer r les seize combattants, nombre de màtchs reste de douze si, toutefois, vous n'en perdez aucun).









LES HITS COMBO

Dans les anciennes versions de SF II, vous pouviez réaliser différents enchaînements qui endommagaient sérieusement la barre d'énergie de votre adversaire. Desorma ceux-ci vous rapportent des points supplémentaires. Il est plus facile de les récites pares certains person nages ou avec d'autr





🦖 vous présente un nouveau mode 🥌 jeu, le Time Challenge. Vous devrez battre en uné manche gagnante un adversaire dirigé par la machine, en un temps compté!



Chun-Lee embelli dans cette nouvelle version: sa nouvelle facon de projeter des boules de feu met en valeur son magnifique postérieur.

AVIS

oui!



C'est clair: cette version de Street Fighter II est meilleure sur consoles. Commençons par les graphismes: c'est du grand art, les couleurs fusent de tous les côtés, les détails des décors ont fait l'objet d'un travail plus que soigné, les sprites ont été retravaillés par rapport aux anciennes ver⊲ sions, les dégradés sont superbes... Et pourrais poursuivre cette litanie de compliments longtemps. Les thèmes de Street Fighter II ont été agrémentés de petits bruitages fort sympathiques. De plus, cette cartouche restera sûrement longtemps enfichée dans votre console pour peu que vous aimiez la série des Street Fighter . Un excellent soft, maniable, qui répond bien. Certains en ont peut-être assez, mais, devant cette qualité et un game-play aussi bien pensé sur cette cartouche 32 méga, on s'incline.

REVIEW



GAPCUM

EDITEUR: CAPCOM DISTRIBUTEUR: IMPORT DISPONIBILITÉ: OUI PRIX: F

BASTON 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT CONTRÔLE: EXCELLENT

DIFFICULTÉ: VARIABLE **NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 8**: **CONTINUE: INFINIS**

PRESENTATION

Un gigantesque Ryu vous lance une boule de feu au visage. Impressionnanti

GRAPHISMES

94%

Ils ont été améliorés, poussant les capacités de la console un peu plus loin chaque fois.

90%

On détecte qualques raientissements dans le niveau de T-Hawk, c'est tout!

MUSIQUE

Les thèmes ont été retravaillés, ils sont de meilleure qualité et plus variés.

BRUITAGES

Des voix digitalisées et des bruitages très nombreux. Du très bon Capcom.

DUREE DE VIE

89%

Plusieurs modes de combat, des coups à découvrir, de nouvelles possibilités d'enchaînement, top niveaul

JOUABILITE

De mieux en mieux. Tout, on peut tout faire! Les coups spéciaux vous demanderont néanmoins un peu de pratique.

Capcom a fait là du très bon travail, et vous erez content du résultat, très content!

SUPER FAMICOM

REVIEW

BASTON

a Neo Geo fait des émules... Voici
que débarquent World Heroes 2,
Fatal Fury Special et, très bientôt,
Samuraï Shodown. Les combattants
du samedi soir seront ravis, et,
pour ne rien vous cacher, nous
aussi. Revue de détail.
Quelle ludothèque de "com-

batomaniaques" pourrait être complète sans l'illustrissime World Heroes 2? Hein, franchement! Vous en connaissez beaucoup, vous, des jeux de combat qui vous permettent de renvoyer un projectile de votre adversaire? Et avez-vous déjà eu vent de jeux permettant de contrer une projection de votre adversaire en le projetant à votre tour? Non?... Eh bien, World Heroes 2 pourra vous apprendre bien des choses en la matière, puisqu'il vous propose de réaliser ces quelques facéties meurtrières... Et vous ne savez pas tout. La conversion sur SFC (réalisée par Saurus) vous offre des options inédites qui redonnent un coup de fouet fort appréciable à nos "héros du monde", entre autres les possibilités de changer le rythme du jeu (trois vitesses) et de modifier les jauges d'énergie ou de les masquer. Vous pourrez également choisir votre configuration: paddle, arcade ou SFC, ce qui vous permettra de rendre les coups spéciaux soit plus difficiles à réaliser, soit plus faciles, etc. Le Death Match et le Normal Game sont toujours à l'affiche, et vous serez ravi de découvrir que vous pouvez jouer les deux boss de fin de niveau en mode 2 joueurs, nouveauté par rapport à la Neo Geo... Délectez-vous.

AVIS

oui, mais ...



World Heroes 2 sur Super Famicom nous arrive perdu dans déferiante de jeux de baston de la rentrée. Un parmi tant d'autres... La 16 bits de Nintendo est très sollicitée par genre ces demiers temps, et il faut faire part des choses. O.K.! World Heroes 2 est beau, les sprites des combattants, même s'ils ne sont pas très grands, sont assez bien dessinés, il les thêmes musicaux sont identiques à ceux de la version Neo Geo, c'est-à-

dire d'excellente facture. Les modes de combat sont sympa, et il faut saluer le principe de l'unique barre d'énergie, bien trouvé. Mais d'autres jeux arrivent, techniquement bien supérieurs: Super Street Fighter II et Fatal Fury Special...



LE DEATH MATCH ET LES AUTRES...

Le passage de la Neo Geo à la SFC a apporté son lot de nouveautés. Parmi celles-ci , un mode 2 joueurs plus complet qui vous permettra de jouer avec les boss et des niveaux de difficulté bien supérieurs. Entre autres, vous retrouverez le Death Match, qui vous obligera à "slalomer" entre les divers phisocome de berrain, et le mode Story, épreuve redoutable per sa difficulté.



Lors des différents Deam Mach, vous devrei non seulement éviter les coups de votre advesaire, mais aussi prendre garde aux pièces de séminés sur le terrain. Voyez d'ailleurs commules mines peuvent faire mal.



Meo Geegius (le combattant de gauche) a la Leulté de se métamorphoser en chacun des combattants, tandis que Dio bénéficie d'une messe incroyable. Le mode 1 joueurs vous compating de les incarnes



En mode 1 joueur,
vous devrez faire
preuve de beaucoup
de patience pour venir
à bout des quinze
combattants. Le combat sera long et difficile, mais de nombreux Continue sont à
votre disposition.



Une petite pensée émue pour notre bon vieux Marc, en train de se la couler douce dans les rues polluées de Bangkok. Ces quelques images le déciderent peut-être à mantrer.





















Ne croyez pas que se "gros jourdauds" n'ont pas de répondent face aux personnages rapides. Le coup de pied de 1. Max peut arrener n'importe quel combatterir prime rourse.











AVIS

oui, mais ...



World Heroes 2 et moi, c'est une bien vieille histoire d'amour, mais comme vous vous fichez de mes histoires de cœur, j'irai droit au but: nous sommes en presence d'un jeu de combat de très bonne facture, malgré quelques petits détails (le prix, par exemple...). Vous réaliserez les coups spéciaux sans difficulté (après, toutefois, un minimum d'entraînement...), les graphismes et la bande-son sont à la hauteur et les personnages fort nombreux. Mais la concurrence est rude au royaume de la baston. Fatal fury Special, Mortal Kombat II et Super Street Fighter II, testés dans le numéro que vous dévorez à l'heure qu'il est, s'imposent actuellement comme des références en la matière. Alors? Le choix risque d'être rude...











REVIEW



ÉDITEUR: SAURUS DISTRIBUTEUR: IMPORT DISPONIBILITÉ: OUI PRIX: F

COMBAT
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 8:
CONTINUE: OUI

PRESENTATION

79%

Les options sont agréablement présentées, mais les matchs 🏿 sont plutôt de façon sommaire.

GRAPHISMES

86%

D'un bon niveau pour N SFC. On regrette toutefois qu'ils aient si peu de relief...

ANIMATION

39%

Trois vitesses de jeu différentes et une décomposition des mouvements assez détaillée.

MUSIQUE

84%

Les thèmes sont identiques à ceux de 🛍 version Neo Geo, mais la qualité a baissé d'un cran.

BRUITAGES

90%

Hyperréalistes, et particulièrement fidèles aux bruitages originaux. De l'excellent travail.

DUREE DE VIE

87%

Les personnages et les ennemis sont assez nombreux pour assurer des heures de jeu...

JOUABILITE

85%

La prise en main est rapide et la réalisation des coups spéciaux facilement abordable.

INTERET

88%

Worl Heraes 2 est un jeu de combat de très bonne qualité. Mais beaucoup diront qu'il ne fait pas le poids face à MK II ou à Fatal Fury Spécial.

MEGADRIVE

REVIEW

Réalisé par une minuscule boîte perdue au fin fond des Amériques. PF Magic, Ball ℤ eşt un jeu de combat pas comme les autres, Original par l'aspect, par les personnages et les coups spéciaux qui leur

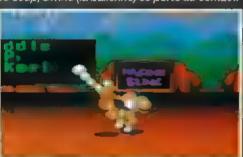
sont attribues, original surtout parce que les combats ont un peu plus de profondeur que dans les jeux du même type... mais voyez plutôt.

La plupart des personnages (pour ne pas dire tous) sont constitués d'un assemblement de boules de différentes couleurs et de différentes tailles (d'où 🦠 titre, Ball lls évoluent sur un ring gigantesque et ne sont aucu nement gênés par de quelconques limites imposées en profondeur ou sur les côtés. Vous savez bien que cela implique une utilisation rigoureuse de zooms ... de rotations... LN'EN EST RIEN! Les pro-

grammeurs et graphistes ont tout bonnement dessiné toutes les positions des personnages vus d'en haut, d'en bas, de travers, de loin... Le résultat final vous laissera pantois. De plus, même tout est géré en temps réel, vous n'observerez aucun ralentissement. Voilà pour le technique... Quant au jeu en lui-même, il est cent lieues du classique jeu de combat. La première chose qui frappe, c'est que TOUS les personnages peuvent se métamorphoser en TOUS les autres. Résultat: un joueur ayant une bonne connaissance de tous les attributs des autres personnages pourra mener des combats assez exceptionnels De plus, la plupart des personnages font montre d'un anticonformisme réjouissant. Leurs postures sont hilarantes et leurs coups spéciaux impitoyablement drôles (ils en ont une quinzaine chacun!). L'originalité et la drôlerie de ce Ball Z peuvent-elles concurrencer la sobriété : le sérieux d'un Super SF II? A vous de voir...



Votre premier travail consistera à apprécier les distances pour porter vos coups spéciaux. Par ce coup, Divine (la ballerine) se porte au contact.





Remarquez l'écran au dernier plan. I fait office de commentateur, et se fera un plaisir de vous titiller, histoire de vous rendre plus agressif.



Pour réaliser un coup spécial, suffit parfois de sauter sur tête son adversaire Peu habituel, n'est-il pas?

AVIS



Ball ait partie de ces jeux qui passent malheureusement inapercus et qui ont pourtant toutes les qualités d'un hit. Il est novateur dans sa conception, et son humour bouleverse la tradition du jeu de combat. La realisation des coups spéciaux comme 🕒 déroulement du tournoi ont de quoi étonner. C'est sûr, la maniabilité demandera un temps d'adaptation important du fait que les personnages se battent parfois sur des plans de ieu différents (l'un se trouve dans le fond tandis que l'autre est au premier plan!). Mais l'on s'y habitue et, en définitive, on ne regrette pas d'avoir un peu souffert, durée de vie n'en étant que plus longue. A ce propos sachez que vous affronterez une quinzaine de personnages (vous pour rez en jouer huit, d'autres étant cachés) dont la dangerosité n'a d'égale que le nombre de boules qui les composent. On ne peut que saluer le travail accompli par PF Magic: leur lest intéressant, original et novateur





Vous pourrez choisir vos combattants parmi huit personnages qui auront chacun une quinzaine de coups spéciaux leur actif.

Les 16 méga investis vous permettront d'assister à quelques ralentis durant lesquels yous pourrez changer l'angle de vue des cameras.





PRESENTATION

Rien d'exceptionnel, à part des options agréable-ment fournies.

GRAPHISMES

Une 3D très particulière qui peut plaire ou non. Nous, on a aimé...

ANIMATION

Incroyable! Les postures sont hilarantes, les zooms autres rotations sont extraordinairement travaillés.

MUSIQUE

Les sons sont très (trop?) synthétiques, et la basse est trop mise à contribution.

BRUITAGES

Loufoques. Vous ne regretterez pas le détour par le Sound Test.

DUREE DE VIE

Même en Easy, c'est un jeu difficile. Bon point?

JOUABILITE

Les manipulations à opèrer pour les coups spéciaux sont peu traditionnelles mais très efficaces.

Un jeu de combat novateur, truffé d'idées saugrenues... mmage que la concurrence soit si... imposante!

SUPER SAM FIGHTER II US MORTAL SPY II

BASTON

Alors, vous ne savez pas lequel choisir, hein? Vous vous sentez plutôt Cammy ou plutôt Mileena? Vous votez résolument Super Street Fighter II ou vous êtes farouchement Mortal Kombat? Sam et Spy, censés se mettre d'accord pour l'éventuelle remise d'un méga-hit, n'ont pas réussi à trouver un terrain d'entente... En fait de terrain, c'est plutôt un ring qu'il leur aurait fallu. L'un maniait sa casquette coupeuse de têtes avec une férocité dont on ne le savait pas capable, l'autre, qui avait fait provision de boîtes de Coca (il en avait aiguisé les bords de métal, le sagouin), les lançait avec une dextérité diabolique pour maintenir son adversaire à distance... Leur "franche explication" a duré toute une nuit. Voici quelques extraits de leurs joyeux ébats.

Mortal Spy: Quoi! Quoi! Mortal Kombat! Il te plait pas, c'est ça? Dix-sept personnages, ça te suffit pas, peut-être?

SSamFII: Où ça, dix-sept personnages? Tu les as vus, toi, leurs cinq combattants prétendument cachés?

Mortal Spy: Non, et je ne m'en cache pas, d'ailleurs. J'achète le jeu, je travaille les douze personnages et j'active le Cheat Mode que je trouverai dans le prochain C+. Le jeu n'en sera que plus long, et donc encore meilleur. Les seize personnages de SSFII, on les connaît, il n'y a pas de surprise... Avec Mortal Kombat, on a le plaisir de la découverte... SSamFII: Calme-toi! Tes persos cachés, c'est du bidon. Souviens-toi des rumeurs autour du premier MK, soi-disant bourré de personnages cachés... Au moins, dans SSFII, t'es sûr à 100% de pouvoir profiter de tous les combattants. Un bon tiens vaut mieux que deux, tu l'auras. Mortal Spy. Ah la la! Margaritas ante porcos*! Même s'il n'y en avait que trois, MK serait encore le meilleur! Tes coups spéciaux ne rivaliseront iamais avec tous les miens. Tes enchaînements sont peut-être intéressants mais ca fait quatre ans qu'on se tape les mêmes personnages, les mêmes coups spéciaux. Demande donc à Ze Killer ce qu'il en pense... SSamFil: Je te rappelle qu'il y a quatre nouveaux personnages déments et, par conséquent, quatre nouveaux décors et nouvelles mélodies. Quant aux coups spéciaux, ils sont puissants et certains personnages s'en sont vu attribuer de nouveaux. Les graphismes sont incomparable

ment plus beaux et détaillés, chaque sprite a été redessiné. Pour en revenir à ta critique mesquine sur les différentes versions de SFil, je parie sur MKIII l'année prochaine... Mortal Spy: O.K., j'abrège: 3 Fatalities supplémentaires, les Babalities, les Friendships, les deux nouveaux coups spéciaux pour les anciens personnages, six nouveaux combattants (je ne compte pas les cachés), TOUS les décors nouveaux... MKII n'est pas une resucée du premier, il est un nouveau jeu à part entière. On ne peut en dire autant de SFII...

A ce stade de la conversation, ils étaient déjà bien amochés: nez cassé, oreille à demi déchirée... Il y eut un moment où, épuisés et meurtris, ils daignèrent tenter de rapprocher leurs points de vue.

SSamFII: De toute façon, soit on aime la technique des images digitalisées, soit on aime l'esprit dessin animé de SFII. Chacun son truc... Mortal Spy. C'est vrai, cher Samy, tous les goûts sont dans la nature...

Entrée du boss, qui vient s'enquérir de leur décision finale.

Alors, ce méga-hit?
Sam et Spy (en chœur): oublie-le...

*Ne jetez pas des perles aux pourceaux.

OUVERTURE dans boutique MANGAS

(MEME ADRESSE : 42 RUE DE MAUBEUGE 75009 PARIS - METRO CADET S MEILLEURES COLLECTIONS DISPONIBLES, NEUF ET OCCASE : DBZ, RANMA, SAILOR MOON MAIS AUSSI CITY HUNTER

DR SLUMP, BLUES, YUYU HAKUSHO, BASYARD, CHEVALIERS DU ZODIAC, KEN
ET TOUS LES AUTRES ... PLEIN DE VRAC. POSTERS, CELLULOIDS, PIECES ET GOODIES COLLECTOR



9000185

TOUJOURS DES GOODS EN PAGAILLE, LE PLUS GROS CHOIX DE L'HEXAGONE : DBZ, SAILOR MOON, RANMA,
YUYU HAKUSHO, SLAM DUNK, STREET FIGHTER, FATAL FURY ... TOUT EST LA !
ENFIN ... NOUS FAISONS AUSS! :

LES MAQUETTES GUNDAM ET AUTRES TRANSFORMER, LES FIGURINES À PEINDRE, LE MATERIEL DE PEINTURE ...
LASER VIDEO DISCS, COMPACT-DISC MUSIC, VIDEOS NTSC, JEUX 3 D/O. JEUX SEGA-MEGADRIVE, JEUX GAME BOY EN VRAC .

LES PATATES-AVEC LES-CHEVEUX-QUI-POUSSENT-SI-ON-L'ARROSE ...

GEUX SUPERFAMICOM

DRAGONBALL Z IV DISPO DES LE 1ER OCTOBRE À PRIX CANON AVEC UN CADEAU! (EXPEDITION VPC / 24 HEURES)
COMME D'HABITUDE TOUTES LES TOP-NEWZ À DES PRIX IMBATTABLES LE LENDEMAIN DE LEUR SORTIE TOKYO

(FATAL FURY SPECIAL, SAMURAI SHODOWN, MORTAL COMBAT II, PC KID III, SAILOR MOON 5 ETC...)

LA GRANDE MAJORITE DES BONS JEUX SFC, RPG OU COLLECTORS SONT DISPOS, ACTUELLEMENT PRES DE 90 TITRES EN STOCK

(DBZ RPG, LEGEND OF GAIA, ALBERT ODISSEY, ACTRAISER II. DRAGON QUEST, FINAL FANTAISY ETC ...)

DEUX NEC

LA PLUS BELLE VITRINE DE FRANCE, DE ARRIVAGES TOUTES LES SEMAINES, TOUS LES MEILLEURS TITRES, BEAUCOUP DE TITRES.
INTROUVABLES, AUCUNE NEWS NE DEPASSE 500 FRS !!!! L'APBULES, COFFRETS VIDEOS, ARCAD CARD DRAW,
ARCAD CARD PRO, TENNOKOF BANK DISPOS.

RETAILERS | REVERDEURS WELCOME : TEL : (1) 69.52.19.38 JAX : (1) 69.83.13.62

MEGADRIVE

link, dont je vous parlais il y a deux mois, est l'evenement de cette fin d'année sur Megadrive. Jamais jeu ne m'a tait un tel effet sur cette console. Qui aurait pu imaginer qu'un jour débarquerait sur la 16 bits de Sega un jeu de cette qualité? Moi pas! Et pourtant...

The Misadventures of Flink vous conte l'histoire d'un jeune garçon parti à la recherche de quatre émeraudes éparpillées un peu partout dans le vaste monde d'Arabiannast. Selon la légende, quelqu'un parvient à rassembler ces quatre bijoux, la Terre tremblera, se fissurera, ouvrant un passage à un monde rempli d'or et de joyaux. Flink, personnage que vous incarnez dans ce jeu, est bien écidé à s'emparer ce fabuleux trésor. Sa tâche sera longue et fort difficile: il devra explorer une sombre forêt, traverser un village de goblins, visiter monde merveilleux de l'Arbre géant et, enfin, s'aventurer dans les plaines arides et rocailleuses situées près du volcan. Heureusement, un ancien village lui a enseigné quelques notions de magie. Flink est donc capable réaliser dix sorts qui lui seront d'un grand secours tout au long de son périple. Mais assez parlé, il est temps de vous mettre en route, jeune aventurier, avant que la nuit ne recouvre la Terre son noir manteau. Les routes sont déjà bien assez dangereuses comme ca

AVIS oui!



Blasé comme je suis, il est rare qu'un jeu retienne autant mon attention. Tout d'abord, je dois vous dire que Flink dispose à t'heure actuelle des plus beaux graphismes dont la Megadrive puisse bénéficier. Les couleurs sont si bien choisies et le travail du graphiste si soigné que l'on croit discerner une bonne centaine de teintes à l'écran. Or, il n'y en a que trente-deux! L'aspect animation n'est pas en reste: la centaine de sprites rencontrés et, surtout, Flink lui-même sont remarquablement fluides et leurs attitudes bien décomposées. L'aventure en elle-même est tongue et devient de plus en plus difficile. Seul reproché à formuler. Flink, le héros du jeu, est un peu lent à se mettre en mouvement. Prévoyez de vous entrainer avant de commencer le jeu, un mode Spécial est fait pour cela!

LA FORÊT

Premier niveau du jeu, la forêt vous posera déjà quelques problèmes. Avancez lentement car les dangers sont partout. Flink va devoir traverser quelques cours d'eau et des lacs cachant des monstres aquatiques. Prudence donc!



Les coffres renferment des objets utiles aux sortilèges. Pour les ouvrir, sautez dessus ou utilisez une clé.





Dans ce passible lac, de terribles monstres aquatiques vous attendent. Ils apparaissent à l'horizon et, grâce à un effet de zoom, vous foncent droit dessus.

La forêt abrite quelques cours d'eau bien inquiétants. Méfiez-vous des poissons et de ces lourdes masses d'armes.

L'ARBRE GÉANT

L'entrée du monde de l'Arbre géant se situe dans monde du village. Si vous disposez du sortilège de rétrécissement, vous aurez alors accès à

ce monde merveilleux et haut en couleur. Là aussi, E réalisation des décors est époustoufiantel

Dans l'Arbre géant, le danger vient essentiellement des mouches noires des pommes qui tombent des branches et des chenilles rouges.



Effet visuel reussi: des feuilles mortes virevoltent à vos côtés. Flink est ici en train de lancer un coffice vide sur 🗷 mouche noir cette vermine.

LE VILLAGE

Dans ce village monté sur de hauts pilous, une traces au sure, aucur faux pas ne vous est permis sous peine de faire une chute mortelle. Le village est d'une rare beauté et renferme quelques effets médiaux techniquement impressionnants: rotation et 200m...



Les gardiens vous foncentdessus tête baissée, Sautez-leur sur la tête et vous les élimineres.





Cet homme sur son "hélico" tente de vous éliminer à coups de "Cool Spot". Assommez-les et renvoyezles lui: vous prendrez alors se plac

Dans certaines maisons, yous ouvrez éviter de lourdes masses d'armes tantos animées par des zooms, tantôt par des rotations, tantôt par les deux à la fois

Pour atteindre monde des nuages, il vous faudra impérativement posséder le sortilège qui vous permet de voler. C'est en battant le boss du monde de l'Arbre que vous l'apprendrez. Les ennemis sont Attention, ce monde est extrême- ici de deux sortes:



ment difficile!

LE MONDE DES NUAGES

les gros nuages gris et les esprits. Ces derniers attaquent toujours en nombre, formant un cercle qui diminue progressivement autour de

MONDE

d'armes en vous

baissani ou en

il au-dessus

Preuve en est.

vages quene

rude ICe frou-

ROCAILLEUX

cette partie de la carte, vous devrez franchir une montagne aussi belle que dange

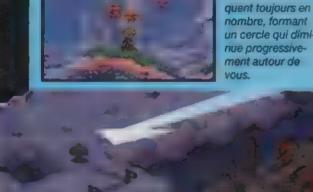
reuse. Vous yous retrouverez a un moment a l'inte-

neul de celle-ci pour une partie de montagnes

usses endiablee Captivant!



Voici maintenant que les esprits forment un cercle qui va vous étreindre. Flink connaît in parade: il envoie un rocher sur leur formation.



MONDE **DE LA LAVE**

Une fois le boss des nuages abattu, il ne vous reste plus qu'à vous rendre au pied du volcan. dans le monde rocailleux. Les quatre diamants sont en votre possession et la porte magique va s'ouvrir. Derrière elle, un monde féerique vous attend.



Voici notre ami Flink en fâcheuse posture: sa minuscule plateforme se trouve projetée par une gerbe de lave!



Dans ce niveau, le mieux est de temporiser: Flink regarde passer une arche de feu, qui le manque de quelques centimètres

MAGIE, MAGIES...

Flink est capable de réaliser dix sorts différents. Vous apprendrez à les exécuter en lisant les parchemins que détiennent les colporteurs. Trouvez ensuite le bon ordre d'introduction dans la marmite et le tour sera joué. Attention, ne tentez pas un sort si vous n'avez pas le parchemin adéquat, il vous en cuirait (surprise!). Et, surtout, entrez les ingrédients dans l'ordre indiqué.



FEUILLE DE SORTS

Voici quelques-uns des ingrédients qui seront nécessaires à la réalisation des dix sorts. Récoltez-en un maximum.



MAGIE POUSSE

Plume, feuille et anneau d'argent. Vous pourrez faire pousser la végétation et d'atteindre des plates-formes.



MAGIE ECLAIR Anneau de diamant, plume, et à nouveau anneau de diamant. Cette magie est fort utile pour détruire les ennemis trop collants...



Voici l'endroit où il faut se servir du miroir, du collier magique et de l'amulette. Flink est maintenant minuscule et peut se glisser dans la fente de l'arbre.



BOSS | BOSS BOSS | BOSS 4 ET BOSS FINAL

A la fin de chacun des mondes vous allez devoir affronter un boss. Leur taille est impressionnante ef tous son fortiblen anmes. Etudiez attentivement leurs mouve ments et vous les pattrez facilement



AVIS



flouuuiiink!

IN-CRO-YA-BLE! Je

vous mets au défi de

trouver plus beau

sur Megadrive. Les

couleurs, les sprites,

les animations, le

souci du détail en

toute matière...

Tout, je dis bien

tout, relève de

l'exceptionnel dans

ce plates-formes

superbement pensé.

Les références à des

jeux-culte y sont

Boss du monde des liuages









PORTE MAGIQUE Cette porte ne s'ouvrira que si vous avez réuni les



SECRET Dans la forêt, il: n'est pas rare trouver des passages secrets. Derrière cette porte se cachent des coffres intéressants.



PERSONNAGES

Après chaque boss détruit, vous libérez un personnage et récupérez un diamant. Voici quatre personnages et leurs diamants récupérés par Flink



EDITEUR: PSYGNOSIS DISTRIBUTEUR: PSYGNOSIS DISPONIBILITÉ: OCTOBRE PRIXAD

PLATES-FORMES 1 JOUEUR CONTRÔLE: TRÈS BON DIFFICULTÉ: ASSEZ ÉLEVÉE NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: = CONTINUE: 3 OU 5

PRESENTATION

80%

Un écran-titre plutôt bien réalisé. Les menus et options sont très clairs. Texte en français.

GRAPHISMËS

99%

Jamais Megadrive n'a connu aussi beau, aussi fouillé, aussi coloré. Dément!

ANIMATION

mouvement des sprites est exemplaire, mais il faudra vous habituer aux déplacements de flink.

MUSIQUE

Plusieurs thėmes musicaux par niveau. Treize mélodies sympathiques et bien travaillées.

BRUITAGES

80%

Une cinquantaine d'effets sonores, mais rien d'exceptionnel.

DUREE DE VIE

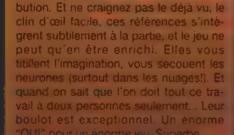
90%

La difficulté du jeu devient rapidement très élevée. De nombreux passages secrets...

JOUABILITE

Flink répond parfaitement à chacune de nos exigences. Dommage qu'il traîne avant de courir.

Flink est 🖿 jeu que tous les possesseurs de Megadrive se doivent d'acheter. C'est une pure merveille! A guand in n° 2?



légion: Mickey Magical Quest (SNIN),

Super Probotector (SNIN), Super Mario World (SNIN), Addams Family 2 (SNIN)

et Donkey Kong (GB) sont mis à contri-



Tron I carpalmentent un lore l'alte de care. les progre société pour vendre le jeu qu'ils avaissi ageu Celto recieté l'angiaire), c'est Arcade Zon il le jeu. Cest Legend (vels interniment. Micare Progress dans Consoles à n° 33).

Peu de beat-them-all sont sortis officiellement sur Super Nintendo. Et encore moins des beat-them-all avec lesquels on peut jouer a deux. Le premier, bien sür, c'est Super Probotector, riche en effets dus au mode 7 de Super Nintendo. Il y a également Run Saber, copie parfaite de Strider, Turtles in Time, dans lequel vous incamez les célèbres tortues Ninja... Dans un genre qui se rapproche davantage de Legend, on trouve The King Dragons et Knight of the Round, tous deux signés Capcom, mais importes uniquement car n'ayant jamais fait l'objet d'une sortie officielle dans l'Hexagone. Alors, notre jeune éditeur anglais, composé d'une équipe française, peut-il espérer rivaliser avec le grand Capcom? C'est ce que nous avions laissé entendre dans nos avis sur ces deux jeux, testés dans Consoles+ 33. Premier atout, comme nous l'avons dit plus haut (mais la chose est assez rare, dans un beat-them-all pour que l'on enfonce 🕼 clou), Legend vous permet de jouer à deux simultanément, vos personnages étant munis l'un d'une hache et l'autre d'une épée) (ils n'ont malheureusement pas beaucoup coupsia leur disposition). Legend représente pourtant, pour cette petite équipe, une arrivée en force dans l'impitoyable univers des jeux vidéo. Et ce n'est qu'un début, car Arcade Zone nous prépare déjà d'autres créations: Iron Commando, un nouveau parcours/combat, et Nightmare Busters. un jeu de plates-formes/action, tous deux sur Super Nintendo. En attendant des nouveautés, admirez les splendides graphismes de Legend, vous m'en direz des nouvelles.

AVIS

OUI, mais..



Pourquoi un petit "mais..." puisque j'ai toujours presenté ce soft comme un grand jeu? Tout simplement parce qu'il souffre de petits défauts et que mes réserves, peut-être, vont donner emne à l'équipe d'Arcade Zone, que je connais bien, de se donner encore plus à fond dans leurs prochains jeux, pour notre plus grand bénéfice! Legend est très beau, un des plus beaux beat-them-all sur Super Nintendo, ses mélodies nous trans-

portent au cœur du Moyen Age aussi sürement qu'une machine spabo-temporelle et, en termes de durée de vie, pas d'inquiétude, le jeu est long et difficie à souhait. En plus, on peut jouer à deux simultanement... Alors? Alors, j'y viens, à mon peut "mais"; le jeu est un peu lent et les deux hèros n'ont pas assez de coups à leur disposition. Néanmours (voità pour le "Oui"), Legend reste le meilleur dans sa catégorie sur SNIN. Continuez annsi, les amis!

DES ENNEMIS VARIÉS...

Sì, sur quasiment tous les niveaux, vous retrouverez des ennemis "standard", vous tomberez aussi, tout au long du jeu; sur des ennemis très personnalisés, dont chaque attitude a été étudiée. " ont une façon de réagir qui les distingue nettement des ennemis classiques que vous connaissez dans les jeux ce type. On a presque l'impression qu'ils pensent, mais pas trop quand même.



on manifestation decountrate





des horning probletoriques de whomes 'Un'ddire d'Arcede Zone.





, et, plus loin, cas formas bizarras Aliront de levre.

niveaux-bonus
vous pourrez
recupérer des
sous, ou encoré
utiliser des clets
trouvées
précédemment



... ET DES BOSS DE QUALITÉ EN QUANTITÉ

Vous aurez aussi affaire à des boss de fin de niveau et 🧓 mi-niveau. Il 🛚 en a partout, et 🗀 difficulté pour les vaincre est relativement progressive. En voici, faute de place, un petit échantillon.







DEUX JOUEURS,

Pour un jeu comme celui-ci, il est évident qu'un mode 2 joueurs est nécessaire. Dans Legend, le premier joueur aura une épée et 🗠 second une hache. N'hésitez pas il inviter un copain, vous vous éclaterez deux fois plus.



oui!



SWITCH

Les sprites, très grands, se manient à la perfection. Les décors sont magnifiques, splendidement colorés, agrémentés de dégradés du meilleur effet, et d'une finesse exquise. Quand yous saurez que les animations sont impeccables, les ralentissements présents mais

discrets, la musique médiévale envoûtante, vous comprendrez que Legend est un des meitleurs jeux du genre... Tous les éléments sont donc réunis pour faire de ce soft un incontournable. La durée de vie est fort longue puisque le nombre d'ennemis est conséquent et que ceux-ci sont plutôt coriaces. Enfin et surtout, la possibilité de jouer à deux bannit tout ennui! En clair, Legend, c'est de l'Ovomaltine, c'est de la dynamitel Le meilleur dans sa catégorie.



Lavencontre avec le Dragon, au sommet de la tour, est une phase particulièrement arque Des humains viendront vous assaillir de coups pendant votre combat contre monstre





EDITEUR: ARCAD ZONE DISTRIBUTEUR: SONY E.P. LTD DISPONIBILITÉ: SEPTEMBRE PRIX:

PARCOURS-COMBAT 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT CONTRÔLE: BON DIFFICULTÉ: ASSEZ ÉLEVÉE NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3 CONTINUE: OUI

PRESENTATION

80%

Le scénario défile sur un fond changeant plutôt sympathique.

GRAPHISMES

90%

Léchési Des sprites sympa, le souci du détail: un travail de pro...

ANIMATION

Point faible du jeu, elle est un peu lente malgré 🖪 mode Turbo, et pâtit de quelques ralentissements.

MUSIQUE

80%

Une partition médiévale de bonne facture mais peu variée...

BRUITAGES

Peu nombreux, ils se font désirer...

DUREE DE VIE

Difficile à souhait, au début. Vous y reviendrez souvent si vous avez l'occasion de jouer à deux.

JOUABILITE

Le maniement des personnages, simple, s'effectue sans trop de problème.

Un bon parcours-combat sur Super Nintendo, dans l'esprit des jeux d'arcade. Ils sont rares, surtout de cette qualité.

SUPER NINTENDO

REVIEW



Attention! On ne se moque pas impunement de Magic Boy. Ses pouvoirs magiques sont redoutables. La misssion de notre bout sorcier inquiète beaucoup SPA: sur chacun des niveaux du jeu, il doit dégommer autant d'animaux qu'il y a d'emplacements blancs en bas de l'écran. Pour cela, Magic Boy use de sa baguette avant de ramasser les ennemis: K.O., dans sa poche secrète. Mais il ne faut pas oublier d'éjecter les animaux sitôt empochés sinon ils se réveilleront et éux ne vous rateront pas! En plus, le "contrat" doit être effectué rapidement car, si vous tardez trop. ce joli monde renaît et il vous faut revenir en arrière et recommencer. Heureusement, il n'y a pas de chronomètre... Fan de Rambo. Magic Boy dégotte souvent des armes plus puissantes que sa baguette. Ces options spe-ciales durent temps compteur situé én bas gauche: c'est court, d'où nécessité de faire un carton dans les plus brefs délais Graphiquement très soigné et animé de façon extrêmement fluide, Magic Boy est premier jeu du genre action/réflexion sur Super Nintendo. | propose au moins 100 tableaux dans lesquels votre ruse | vos réflexes seront mis à rude épreuve. Les joueurs confirmés vont se régaler



Pour obtenir cetté vie, laissez-vous tomber tout au bord, paddle à fond a gauche.

SOURIANT, MAIS BIEN ARMÉ

Sous son air de sainte nitouche, Magic Boy cache un véritable arsenal d'armes, prises à ses ennemis ou trouvées dans des blocs. Certaines traversent tes murs, d'autres envoient des balles à la verticale (haut et bas)... La bombe fait simplement tout exploser à l'écran.







AVIS

oui, mais...



Cool! Un jeu de platesformes réussi qui demande rapidité et jugeote! Les premiers tableaux ne provoquent pas de méningite, n'ayez crainte. Mais, assez vite, certaines actions vous demandent d'élaborer une véritable stratégie, d'autant plus que, dès le deuxième monde, il devient souvent impossible de

retoumer en arrière dans un même niveau. Une petit erreur, une progression un peu lente et c'est la fin! Comme le jeu est long, on visite pas mal de mondes aux décors variés en découvrant de multiples 'énigmes". Mais la difficulté est assez louche: certains tableaux sont très durs et d'autres trop faciles. Et tout est à récommencer quand on a perdu ses trois vies, vu que les mots de passe ne sont donnés que tous les huit niveaux... Ça peut finir par lasser. D'autre part, des accès se bloquent derrière vous dans certains tableaux, interdisant un nouvel essai: le suicide est obligatoire, ce qui n'est pas malin et fait plus que nuire à la jouabilité...



Vous voici plongé dans monde qui ressemble pas mal à l'usine jouets de James Pond

OPTIONS MAGIQUES

Certaines options méritent qu'on aille les chercher à l'autre bout de l'écran. Cinq étoiles ramassées au cours d'une partie donnent un Continue (c'est rare). Le livre ouvre la porte d'un Bonus Stage et vous évite de finir le niveau. La potion plonge le tableau dans la nuit et vous rend invincible.





J'AIME PAS LE POISSON!

Le niveau 2 du Wet World (le "monde humide") risque de vous bloquer un petit bout de temps. C'est déjà délicat de dégommer tous les poissons du départ. Mettez-vous tout au bord de la petite marche et tentez d'assommer les deux poissons verts en premier: l'un d'entre eux donne une option de tir multiple bien pratique pour descendre ceux qui restent... Autre ruse, cette fois pour le crabe rouge supérieur, tirez en sautant du ressort - en restant bien à gauche pour ne pas toucher la boule audessus - puis faites un petit saut à droite sous le point d'interrogation pour attraper le crabe sans être blessé par son acolyte vert. Glissez vite sur la glace vers la droite en prenant garde aux trous. Attention! yous n'aurez pas droit à un deuxième essai: la glace fondue ne revient pas...



AVIS



Magic Boy est un nouveau jeu de J.V.C, et cet éditeur ne nous avait pas habitués à ce genre de jeu. Après avoir produit Super Star Wars et Super Empire Strikes Back, on avait gardé l'image d'un éditeur de jeux d'action à grosses licences... Mais ici, avec Magic Boy, c'est un jeu de plates-formes/réflexion qu'il nous propose. Vous devrez y accomplir certaines actions qui elles seules vous permettront de passer au nivau suivant. Les graphismes sont assez sympathiques. Le sprite du héros est petit et d'un graphisme enfantin, ce qui me fera qualifier ce jeu de "mignon", et ce d'autant plus que les mélodies ont une fâcheuse tendance à être décinées sur le même thème. Heureusement, le jeu est suffisamment long et difficile pour vous retenir un moment, même si la difficultée n'est pas dosée progressivement. Magic Boy est un bon jeu, mais que je conseillerais aux passionnes du genre uniquement.

REVIEW



EDITEUR: J.V.C.
DISTRIBUTEUR: VIRGIN I.E.
DISPONIBILITÉ: SEPTEMBRE
PRIX: 1

ACTION/RÉFLEXION

1 JOUEUR

CONTRÔLE: PRÉCIS

DIFFICULTÉ: CROISSANTE

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 1

CONTINUE: À RAMASSER

PRESENTATION

85%

De belles déformations sur l'écran-titre. Un peu long, et impossible à zapper...

GRAPHISMES

85%

A croquer! Décors de dessin animé et protagonistes tout ronds, tout mignons. Couleurs pastel et flous artistiques.

ANIMATION

35%

Une fluidité exemplaire. Magic Boy souffre de quelques ralentissements avec des armes puissantes.

MUSIQUE

65%

Guillerette, mais c'est toujours la même.

BRUITAGES

75%

Les animaux font tous "miaou" quand on les chope. Pourtant, y'a pas un chat,..

DUREE DE VIE

90%

A raison d'un mot de passe tous les huit niveaux, ill fin n'est pas pour demain.

JOUABILITE

80%

Certains diront que c'est difficile... Disons que la difficulté est bizarrement dosée...

INTERET

85%

Malgré certains tableaux bien crispants, on s'éclate. Il y a toujours des options et passages secrets à découvrir.

SUPER FAMICOM

REVIEW

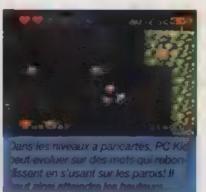
PCOKID

ssu d'une race mutante et inconnue dans nos contrées, PC Kid tient à la fois du bébé préhistorique et d'Elephant Man... Un bien lourd karma. Déambulant dans des mondes assez complexes et peuplés de créatures aussi peu gâtées par la nature que notre héros. PC Kid ramasse des pièces et cherche la sortie en suivant les flèches dessinées sur les murs. Tout est signalisé dans chacun des sousniveaux des différents mondes, ce qui est très pratique, au risque de rendre votre progression trop facile. Ce qui l'est moins, c'est l'avalanche de monstres qu'il faut dégommer à coups de boule. Heureusement, ce morveux peut s'accrocher partout avec ses dents pour grimper: un spectacle hallucinant pour les dentistes. Pour se sortir de situations délicates, PC Kid se transforme en avalant de nourriture. Le voilà soudain petit comme un microbe, gonflé comme un dirigeable, muni d'une queue verte de dragon, tout rouge avec une langue de serpent... Malgré une jouabilité qui laisse un brin à désirer et des actions un peu répétitives, PC Kid s'avère un jeu de plates-formes marrant et original. La gestation fut longue depuis la version NEC, l'accouchement ne fut pas sans douleur, mais le bébé plaît même si sa grosse tête est vide.











oui, mais...



ELVIRA

Il faut que je vous fasse une confidence: PC Kid, avec sa bouille de bonze tibétain, est un peu l'enfant sacré d'A.H.L. Peut-être envie-t-il ses modes de communication, frustes mais efficaces? En tout cas, ce jeu a fait ses preuves sur PC Engine et la recette "coup de boule-coup de dent" a toujours ses fans. C'est vrai que le Kid est plutôt attrayant et sa panoplie de transformations assez délirante. A part ça, vous allez dire que je chipote, mais l'action est parfois

crispante, par exemple quand il faut recommencer le monde entier parce que le boss vous a dominé. C'est vraiment très long. Par ailleurs, le petit n'est pas du genre rapide, sûrement à cause de sa grosse tête abimée, et il ne répond pas promptement aux commandes, ce qui en fait le jeu idéal pour les pantou-flards, A.H.L., faudrait voir à changer de pompes!



PRESENTATION

75%

Démo d'un seul niveau du jeu, et petit dessin animé assez sympa.

GRAPHISMES

85%

A mi-chemin entre Magic Boy et Addams Family, donc très réussis!

ANIMATION

85%

Quelques légers relentissements, mais rien de réchi-

MUSIQUE

10/0

Thême différent pour chaque monde. Musique plutôt douce...

BRUITAGES

80%

Marrants et bien adaptés.

DUREE DE VIE

75%

Pas très difficile mais les niveaux sont très longs.

JOUABILITE

65%

PC Kid ne réagit pas bien vite à certains ordres du paddle, surtout dans l'eau...

INTERET

75%

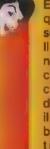
Un bon petit jeu, long et original. Mais les actions sont assez répétitives et le héros poussif.

THE ACRO-BAT



Pour effectuer la pirouette qui. dégomme les ennemis ou permet d'aller plus haut, appuyez deux fois sur le saut.

AVIS



ELVIRA

Enfin un jeu qui craque sous la dent! Il a l'air origina! (il en a les chansons) il ce n'est pas de l'esbroufe, il l'est véritablement! Pratique ment identique à la version SNES. Aero

est sans conteste un jeu qui sort du lot. Les niveaux sont superlongs, les passages secrets pas faciles à atteindre, ce qui permet de faire des découvertes même quand vous connaissez bien le ieu, et les missions sont très originales. Aero est un peu 🗃 Nicolas Hulot des consoles: il faut le voir sauter à l'élastique pour comprendre! De façon générale. bien maîtriser le saut-pirouette est indispensable car certains niveaux speedent tellement que vous π'avez pas droit à l'erreur En tout cas, n'ayez crainte, cette vitesse ne nuit jamais à la jouabilité. Un vrai bonheur pour les achamés de plates-formes.

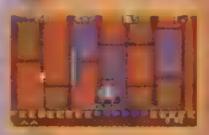


Si vous avez réussi à trouver l'option "8" cachée dans un des cinq niveaux du monde, vous accéderez à un Bonus Stage. Un mec équipé d'un ventilo vous empêche de ramasser les options.

PORTIF

- Il sait tout faire, du saut périlleux arrière à la compote de poires.
- L'homme-canon. Attendez que la barre soit au maximum pour appuyer sur le bouton de saut. Attention, des
- pics vous attendent au-dessus.

 Sur son monocycle, et en
- équilibre instable sur un fil, Aero éjecte tous les ennemis au moindre contact.
 - Descente
 aérienne en
 parachute.
 Slalom obligé
 pour attraper
 toutes les
 options.
- Dans le monde
 des bois, Aero se
 met automatiquement en boule.
 Il doit sauter
 par-dessus les
 pics, les plans
 d'ea ... à une
 vitesse folle.









Tional road to the chause when you is above heros sur

MEGADRIVE

"Acro-Bat" en deux mots? Ah! oui, très subtil: une chauvesouris sportive, en fait! Au-delà du jeu de mots, sachez que ce jeu techniquement au top propose des missions extrêmement variées. Quatre mondes, de cinq niveaux chacun, et quatre boss sont au menu. Chaque monde a son thème: le cirque, le parc d'attractions, le bois et le musée de l'horreur (un endroit que je vous recommande...). Aero doit, selon les niveaux, sauter sur un nombre donné de plates-formes étoilées, trouver des clés, évoluer sur des montagnes russes, traverser des cerceaux, allumer des lumières, franchir des rapides à la nage, sauter à l'élastique, éviter la lave en fusion... En plus, le jeu recèle pas mal de passages secrets fourmillant d'options, telles que les vies supplémentaires, les étoiles, et de la nourriture pour Bat affamé. Pour dégommer les ennemis, Aero a deux armes: sa pirouette en piqué et les étoiles ramassées. Les possesseurs de SNIN peuvent vous parler du jeur ils ont exactement le même depuis huit mois. Ca va être dur de rattraper leur avance...



PRESENTATION

80%

Aero en gros plan et le titre en tout petit. Sonnes démos expliquant li principe du jeu.

GRAPHISMES

90%

Détaillés et très variés, ils vous projettent dans un univers magique et original.

ANIMATION

0370

Très performante. Aero est un acrobate, il se doit d'agir en souplesse, même à grande vitesse.

MUSIQUE

VO'

Superbe, entraînante, variée...

BRUITAGES

85%

De bons petits bruitages qui illustrent bien les actions de ce fan de Batman.

DUREE DE VIE

90%

Pas de mot de passe et seulement 3 Continue: les joueurs confirmés se régaleront.

JOUABILITE

85%

Bonne. Mais la difficulté implique une grande précision: pas facile au début.

INTERET

90

Une réalisation parfaite servie par une animation sans faille. Le tout dans des niveaux très variés et plutôt corsés.

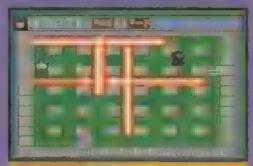
Comme les programmeurs de Hudson Soft ne font pas les choses à moitié, cette version Megadrive de Bomberman correspond au demier épisode sorti sur la PC Engine, c'est-à-dire à Bomberman '94, ce qui se fait de mieux! Le principe du jeu est simplissime: en mode 1 joueur, vous dirigez un petit personnage, le Bomberman, à travers cinq mondes constitués de plusieurs sous-niveaux. Votre mission consiste à détruire tous les plots surplombés d'une boule de cristal dans chacun des tableaux. Une fois cette opération effectuée, un vaisseau spatial vous ouvre ses portes et vous mêne aux niveaux suivants. Au dernier niveau, un boss vous attend. Bomberman est initialement armé d'une seule bombe, qui explose quelques secondes après avoir touché le solmais, au fur et à mesure de sa progression dans l'aventure, notre ami découvrira une tonne et demie (là encore, j'exagère qu'à peine) de nouveaux gadgets qui enrichiront son armement. Ainsi, vous pourrez déposer jusqu'à huit bombes à la fois, augmenter la puissanse de la déflagration, chausser des patins à roulettes pour aller plus vite, projeter les bombes en leur assenant un vieux coup de pompe des familles... Petite nouveauté, vous avez la possibilité de grimper sur le dos d'un kangourou (qui, entre nous, ressemble comme deux gouttes d'eau à Yoshi, l'ami de Mario!). Sachez enfin qu'un mode Battle vous invite à jouer jusqu'à quatre simultanément, soit en équipe, soit en individuel... Avis aux amoureux: les statistiques prouvent que 78% des couples séparés avaient joué au moins une fois à Bomberman. Un mode que vous ne

devez pratiquer qu'avec vos pires ennemis!

BERMAN



Voici la carte du monde qu'il vous faudra recréer. Cinq pièces de puzzle, pour cinq niveaux différents.



Une photo du Battle Mode. Ici, je suis en train de mettre une terrible raciée à mon petit et mal rasé ami, j'ai nommé Spy.



ET IA, T'AS PAS TON

YOSHI, TA?

vous le disais précédemment la possibi-

lité de chevaucher un kangourou aux

allures de Yoshi vous est offerte. Pour cela,

il suffit de faire exploser une bombe près

d'un bloc destructible et d'avoir un peu de chance. Selon couleur de votre "Yoshi", vos pouvoirs différent

Je vous laisse découvrir par vous-même de que vous apportent les deux autres Yosh Ras le bol de vous mâcher le travail

AVIS

oui!



NIIICO

Je ne connaissais Bomberman que sur Super Nintendo. Quelle n'a pas été ma surprise de constater que cet épisode sur Megadrive correspondait à la demière version NEC PC Engine! Le plaisir de jeu est donc total, surtout lorsqu'on y joue à quatre! C'est dans ce mode de jeu que vous aurez l'occasion de vérifier la solidité des liens d'amitié que vous avez noués. Préparez-vous donc à une pluie d'insultes, voire à un déluge de coups. Décapant!

Il est cependant un peu dommage que les couleurs soient aussi fades. On aurait aimé profiter de quelques petits dégradés sur le sol, lesquels auraient donné un peu plus de relief. Enfin, pas de quoi gâcher un jeu aussi excitant que Mega Bomberman!



C'est la gloire!



lci, le niveau des marécages. Utilisez les huttes pour placer quelques bombes... Soyez vicieux!



Voici un photo-montage du deuxième niveau du deuxième monde, le Vexin' Avolcano. Icí, le tableau est tout en hauteur. Astuce: utilisez le chariot pour détruire vos ennemis.

LE PREMIER MONDE À NU

Le premier monde est constitué de quatre sousniveaux. Pas vraiment difficile, il sert à vous familiariser avec les commandes du joypad et les astuces de jeu. Vous voici donc lâché dans la terrible Jammin' Jungle. Emportez votre boussole, ou vous finirez comme Livingstone!



Ce niveau va vous mener au premier boss du jeu. Mais, avant de rencontrer la terrible Banane (certainement une cousine de Banana San), il va falloir encore fournir quelques efforts.



Sous certains blocs, vous decouvrirez plusieurs gadgets. Ici, notre ami Bomberman vient de découvrir un œuf renfermant un kangourou aux allures de Yoshi.



Quand je vous disars que cet affreux bosco ressemble comme deux gouttes d'eau à Banana San! Rajoutez-lui une perruque noire et le tour est joué!



Ce tableau à la particularite de se déplacer sur la droite. Il est donc plus long que vous ne vous l'imaginiez. Il n'est pas très difficile mais, si vous perdez, il faut tout recommencer.

AVIS

oui!



Mega Bomberman sur Megadrive est la meilleure version de Bomberman qui existe sur console! Il faut savoir qu'elle est strictement identique à la version de Bomberman '94 sur PC Engine. Seule différence: vous ne pouvez plus jouer qu'à quatre simultanément, contre cinq intervenants dans ■ version sur PCE. Beaucoup de petits "plus" ont été rajoutés, comme les kangourous, ce qui rend le jeu carrément plus fun. Sinon, bien entendu, on retrouve toujours la multitude d'options et de tableaux en mode 2 joueurs propres à Bomberman!

Quant au mode Normal, à un joueur, il a été considérablement amélioré. Plus attrayant, il sera cette fois susceptible de vous plaire. En somme, Mega Bomberman est un excellent soft sur Megadrive.



Le Battle Mode propose une dizaine de tableaux variés. Voici maintenant le monde de la glace. Méfiez-vous des pingouins, des marsouins, des chiens, des mains (baladeuses), des nains, du pain, du vin...



EDITEUR: HUDSON SOFT DISTRIBUTEUR: SEGA DISPONIBILITÉ: SEPTEMBRE PRIX: D

ACTION/RÉFLEXION

4 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: TRÈS BON
DIFFICULTÉ: VARIABLE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ:
CONTINUE: PASSWORDS

PRESENTATION

79%

Une petite introduction vous conte l'histoire du jeu. C'est sympa mais vraiment trop court,

GRAPHISMES

79%

Les sprites sont bien réalisés. Dommage que les couleurs ne soient pas mieux choisies.

ANIMATION

86%

Très simple pour un jeu comme celui-ci. Aucun ralentissement ne vient gêner une partie.

MUSIQUE

80%

Si la mélodie est simplette, elle a l'avantage de nous entraîner à fond dans le jeu. Très sympa.

BRUITAGES

71%

A quoi vous attendiez-vous? A part quelques "baoum", il n'y a rien de remarquable.

DUREE DE VIE

90%

Le jeu en mode 1 joueur est devenu très accrocheur... alors à quatre, je vous laisse deviner!

JOUABILITE

90%

Quels que soient votre âge, votre profession, votre situation familiale, vous saurez y jouer.

INTERET

94%

Mega Bomberman est un méga-jeu, un mégahit, un méga-tout, quoil Un jeu indispensable!

es simulateurs de vol comme Turn and Burn sont assez cares sur Super Nintendo, Hormis Super Air Diver (C+ 27), sorti en décembre 1993, nintendophiles n'ont pas eu grand-chose se mettre sous les molaires. Qu'ils se rejouissent. Turn and Burn va les rassasier

Turn and Burn est un jeu qui repose essentiellement sur les combats aériens. En effet, à bord d'un F-14, vous allez devoir accomplir nombre de missions suicidaires. Si, dans les premiers niveaux, vos objectifs sont uniquement des Mig 29 soviétiques, vous apprendrez par la suite à détruire du matériel ennemi au sol, comme une plate-forme pétroirere ou encore une base située sur une île. Toutes vos missions débutent par un petit briefing du commandant de bord. Il vous explique brievement les points importants des différentes missions. Ensuite, d'un pas alerte, vous gagnerez votre avion de chasse, un F-14, qui vous attend sur le pont d'un porte-avions. La manette des gaz poussée à fond la banane, vous voici lancé dans de dangereuses aventures. Si le décoltage ne pose aucun problème, l'appontage se révète beaucoup plus délicat. Fiez-vous uniquement aux instruments de bord. Turn and Burn, compte tenu du nombre de missions proposées (pas mons de treize), est un jeu qui mérite toute votre attention, si toutefois vous êtes un fana du genre.





MODE DEUX FOL

ode la Super Nintendo est etres utilisé, notamment blorsque vous affrontez les Odevez vous poset sur le es zooms en étonneront

..............



L'appontage vous posera quelques problèmes en debut de partie...



devrez détrume un observatoire situé sur



Au lieu de rêver en regardant ce magnifique coucher de soleil, vous feriez mieux de vous occuper de l'ennemi...



oui, mais...



MIIICO

and dum est une simulation de compremières missions, votre rôle se limite à détruire des Mig 29 soviétiques, vous êtes rapidement confronté à des situations plus intéressantes. Bombardement de matériel ennemi sur une île perdue du Pacifique, destruction d'une plate-forme pétrolière, la fin de chacune des missions, il vous faudra apponter sur le porte-avions. Excercice parfois périlleux! Les décors de certaines scènes, quand votre pilote regarde demière par exemple, sont digitalises. Si vous ètes un fana du genre



La destruction d'un avion radar expérimental sera le terme de la cinquième mission. Il faut, pour l'abattre, détruire ses deux réacteurs.



Vos adversaires ont construit une plate-forme pétrolièrepour se ravitailler en carburant. Votre sixième mission consiste à la détruire.

BURN



Cet angle est automatiquement adopte apres votre décollage. Le porte-avions s'estompe, tandes que vous votez vers l'eventure.



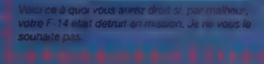
Roporez l'ormemi a l'œil nu avant de le détruire. Petite astuce: faites un demi-looping, puis une demi-vrille, et il sera alors "locké".



La quatrième mission se déroule dans un profond brouillard. Fiez-vous à votre radar pour l'approche, puis à vos yeux pour l'attaque,



Le missile à tête chercheuse a joué son rôle à merveille. L'écran du tableau de bord vous permet de visualiser ■ destruction du Mig 29.



Turn and Burn propose divers angles de visualisation. Si, au début du jeu, ils peuvent vous sembler inutiles, ils deviennent par la suite indispensables si vous ne voulez pas prendre un missile dans les fesses ou une rafale de 60 mm dans le nez. Pensez donc à surveiller votre radar de bord, mais aussi vos arrières!

AVIS



SAM

Voici un nouveau jeu sur Super Nintendo qui exploite bien les capacités du mode 7 de la Super Nintendo. Si vous voulez du zoom, de la rotation et autres effets, jetez un coup d'œil à Tum and Burn. Comme pour tous les jeux qui utilisent le mode 7, les graphismes ne sont pas exceptionnellement nches en couleurs, mais

Is ont l'avantage d'être soignés. Ce jeu de combat aérien, ou plutôt cette simulation de combat aérien sur Super Nintendo es comma toute bien réalisée. Avec de l'entraînement on se fait très vite aux commandes au maniement de l'engin que l'on prote sachez de plus que ce genre de jeu es ssez rare sur cette console. Alors, si vous simez le genre, vous pouvez sans craintinner dessus, il vous satisfera.

REVIEW

TURN BURN

ÉDITEUR: ABSOLUTE DISTRIBUTEUR: SONY DISPONIBILITÉ: SEPTEMBRE PRIX: E

COMBAT AÉRIEN 1 JOUEUR CONTRÔLE: TRÈS BON DIFFICULTÉ: MOYENNE NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 2 CONTINUE: PASSWORDS

PRESENTATION

65%

Un écran-titre très banal. Cependant, les options sont on ne peut plus claires.

GRAPHISMES

75%

Certaines images sont très "claquantes", mais hélast on reste toujours dans son cockpit.

ANIMATION

85%

Très rapidei Le mode 7 de la console n'est utilisé que dans certaines phases de jeu.

MUSIQUE

70%

Dans i style militaire, elle est discrète.

BRUITAGES

72%

Ils se sont pas géniaux mais correspondent parfaitement aux situations.

DUREE DE VIE

85%

Un jou qui devient de plus en plus intéressant au fur et à mesure des niveaux.

JOUABILITE

88%

Malgré le nombre de commandes à effectuer sur le joypad, on pilote son F-14 très facilement.

INTERET

80%

Les amateurs de simulation de combat aérien apprécieront beaucoup ce jeu. Les autres se doivent de l'essayer au moins une fois.

TETRIS ELA

NORMAL

passer au round supérieur. Pour cela, vous devez détruire les petits carrés de couleur brillants. Et, pour les détruire, vous devez les assembler avec deux autres pièces de la même couleur afin de former un groupe de trois. Attention! ca ne marche pas en diagonale.



Round 10, le demier bloc jaune brillant a été détruit, restent les roses et les bleus.

LE MODE

Le but: vider votre écran pour



À DEUX



Allez, courage, vous avez bientôt fini, il ne reste plus beaucoup de blocs brillants à détruire...

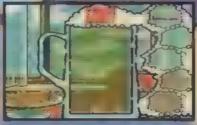
Le mode à deux reprend exactement le même principe que la mode Normal, sauf que vous êtes deux! Le vainqueur est celui qui réussira à vider son écran 🛢 premier. Lorsque vous remportez une victoire, un petit poisson apparaît. C'est en effet dans un aquarium préhistorique que vous évoluez.



Au 30º niveau, il s'agit carrément d'un "mur" que vous devrez détruire pour vider l'écran.

LE MODE PUZZLE

Sans doute le mode le plus sympa, il est aussi le plus difficile. On vous offre au départ une seule et unique pièce et, sur un écran de jeu composé d'un tas de petits blocs, vous devez vider l'écran en posant votre pièce là où il le faut, et dans le bon sens. En évoluant dans ce mode, vous aurez deux, puis trois pièces, puis... Bonne chance!



Le premier tableau du mode Puzzle: vous n'avez qu'une pièce. Facile..

AVIS

oui, mais...



C'est vrai, le concept de ieu est nouveau, le mode Puzzle peut être intéressant et, à deux, on s'amuse... Mais la lassitude nous gagne très vite. Je suis pourtant un fan de la série, et j'ai longuement testé cette demière mouture, seul, à deux... Il a fallu me rendre à l'évidence, je m'ennuyais. Aucune technique révolutionnaire n'est à noter. Les graphismes, dans un style préhistorique, n'ont vraiment rien de spectaculaire. De musique, il n'y

a que quatre mélodies, 📓 qui n'ont pas le punch de celles de Tetris Battle Gaiden. L'idée de ce nouveau Tetris n'est pas mauvaise, mais mal mise en application. Si vous voulez un Tetris, choisissez plutôt le Super Tetris # + Bombliss. # si vous voulez un Tetris de "compétition" pour affronter vos amis ou l'ordina-teur, optez pour Tetris Battle Gaiden.



PRESENTATION

Rien de très spectaculaire, 🔡 logo BPS (très beau) et 🗎 page-titre (moins beliel).

GRAPHISMES

70%

Mouais... Un style particulier: ambiance préhisto-rique, peu de couleurs.

ANIMATION

Sans importance pour ce genre de jeu.

MUSIQUE

Saulement quatre mélodies, c'est vraiment dommage l

BRUITAGES

60%

il y en a très peu, mais c'est amplement suffisant pour ce genre de jeu.

DUREE DE VIE

Plusieurs modes, dont celui à deux joueurs et un mode Puzzle qui devrait vous retenir longtemps.

JOUABILITE

Il faut prendre 🖩 coup de main, car 🖺 logique du jeu n'est pas évidente.

Un Tetris nouveau style, moins marront, moins pre-



MARKO'S MAGIC FOOTBALL, c'est comme si vous étiez dans un cartoon!!!

Disponible chez les meilleurs revendeurs







MEGADRIVE

REVIEW

ello, breakfast!" clame-t-il des qu'il 3 approche de l'iti-Cet être au pelage noir et : la voix digitalisée n'a qu'un but dans la vie: bouffer du canari.

Votre mission est simple: attraper Titi à fin de chaque niveau quand il est désigné par des flèches bleues. Pour y arriver, l' faut déjà rattraper régulièrement, histoire que vous avanciez ensemble. Un petit coup de patte, quelques plumes qui volettent, et c'est reparti! Mais trajet est encombré: Mamie vous fracasse le dos avec balai, chien vous dévers parantes de dents seus parter des chutes qui vous sonnent par

dévore grands coups de dents, sans parler des chutes qui vous sonnent pas mai pensez au parapluie — de l'électricité qui vous sonne davantage encore. Un univers impitoyable dans lequel Sylvestre évolue en ramassant des options et des bonus posés sur des étagères, des cheminées, des ballons, des toits... Tout long (c'est une expression...) du jeu, le matou empile des objets pour grimper. C'est l'action principale à accomplir pour progresser sacs de voyage, caisses en carton, fauteuils, tout est bon pour atteindre cette créature ridicule et délicieuse, jaune et difforme, que l'on appelle un canari. Sylvestre va ainsi parcourir sept niveaux dans maison, l'arrière-cour, la ville de nuit, sur un train grande vitesse, dans laboratoire du l' Jekil (avec Titi en Mr Hyde), nouveau dans le labo (Sylvestre l'Titi sont réduits à la taille d'insectes par rapport aux instruments) pour finir affrontement

sont réduits à la taille d'insectes par rapport aux instruments) pour finir, affrontement tous les ennemis sur un bateau. Une réalisation très réussie pour un jeu bien trop facile.



Dans le labo du célèbre Dr Jekil, Titi se transforme emmutant pour bouffer du chai. Ramassezies antidotes eparpilles dans le hiveau.



Matez-mo cette cape « Super Sylvestre: Après l'avoir entilee. Sylvestre sera nvincible an qu'il clignotera



Un giveau at emeri :: paysage defite a fond demere :: urain Sylvestre ardit mat a avan en Silvombe entre les wagons in passe cons le train de refour à l'accase depart.

AVIS

oui, mais...

D'emblée, j'ai adoré voir ce

jeu/dessin-animé à l'animation

délirante. Les mimigues et ruses



de Sylvestre dans sa mythique poursuite effrénée m'ont bien fait marrer. Enfin du grand art "cartoon" sur notre console... Mais on admire un moment, on rigole, puis? Le but d'un jeu vidéo, si réussi soit-il dans la forme, est bien de nous faire jouer. Et, sur ce plan, le concepteur a dû réféchir au côté ludique de la chose entre heures la 8 205 en buvant son

café. Déjà, sept niveaux, ce n'est pas Pérou. Une petite dizaine d'ennemis, ça fait lèger. Alors quand on termine le jeu en deux heures en ayant répété cent fois les mêmes actions, on se dit qu'on aurait mieux fait d'allumer la télé, ça n'aurait pas changé grand-chose...

STRATÉGIES DU MATOU

Les options ramassées s'emmagasinent sur le sous-écran. Quand vous êtes bloqué dans un passage, pensez à toutes les essayer: la solution est forcement là.



Une carrie a rebonds indispensable quand vous ne trouvez pas d'objets à empiler.
Appuyez sur le bouton "Action" pour rebondir de plus en plus haut.



Des que Sylvestre chute, donnez-lui vitre un parapluie qui le fera tomber en douceur. Cinq chutes ou coups lui font perdre une vie.



Basique et efficace: quelques bons coups de maillet dégagent le chemin de tout importun.

MEGADRIVE

REVIEW

SMINET



SYLVESTRE, HÉROS ET CLOWN

Des attitudes vanees pour in challs l'animation sans défaut. Qu'il saute qu'il attrape l'il ou il se patte qu'il cours son expression est toujours différente. Yous les protagonistes emprunten d'ailleurs plusieurs attitudes.



in attente, notre matou se frotte Journoisement les pattes



Heur Cette ligne es surement haute rension



Etelonez Cinterruoteul pour fil pas efre brille



Les bras lourds. Sylvestre pousse avec son dos gourtes de sueur à l'appui

AVIS

oui, mais...



Oh! z'ai cru voir un bon jeu sur Megadrive... Mais oui, z'ai bien vu un bon jeu sur Megadrive. Ce jeu, c'est Titi & Gros Minet. Il ressemble, sur le plan graphique, beaucoup au dessin animé de la Warner Bros. Même les animations du chat Sylvestre sont très fidèles au cartoon. Tous les éléments sont en place pour vous mettre dans l'ambiance: le chien, la grand-mère, les décors. Pourtant, on relève quelques petits défauts, notamment au niveau de la jouabilité. Sylvestre, le personnage que vous dirigez, bouge bien, mais les tests de collision de sprites sont visiblement mal gérés. Quant à la difficulté, une fois que vous arrivez à déplacer correctement Sylvestre (malgré les défauts suscités), le jeu devient trop facile. Dommage, Titi & Gros Minet aurait pu être un soft beaucoup plus sympahique!



ÉDITEUR: TECMAGIK DISTRIBUTEUR: TIME WARNER DISPONIBILITÉ: OUI PRIX: D

PLATES-FORMES

1 JOUEUR

CONTRÔLE: BON

DIFFICULTÉ: FACILE

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: VARIABLE

CONTINUE: 2

PRESENTATION

85%

"Titi et "Rominet" se coursent sur fand de "Time Warner". Petite explication du jeu simple et efficace.

GRAPHISMES

85%

Un univers de dessin animé. D'ailleurs, on s'amuse plus à mater les mimiques hilarantes de Sylvestre qu'à jouer.

ANIMATION

90%

Alors là, rien à diret Amis et ennemis ont chacun un éventail d'attitudes variées. Les déplacements sont très fluides.

MUSIQUE

90%

Des thèmes dans la tradition de la Warner Bros. Un régal.

BRUITAGES

90%

Un régal. L'ambiance de la course est parfaitement rendue.

DUREE DE VIE

55%

point faible... En difficulté optimale, on finit les sept niveaux en deux heures. Dommage...

JOUABILITE

75%

Une fois les commandes maîtrisées, ça ne se passe pas mal.

INTERET

75%

Un jeu très original mais malheureusement trop facile, à conseiller aux plus jeunes.



viter les gros ballons rouges use la olesser egalement orsqu'illest en l'air guette on ombre pour savoir ou l'air etombe

etai une fois "histoire d'une arre, le liamant stid'une

Si le ne m'abuse les jeux de plates formes ne sont pas légion sur Megadrive. Un Sonic par-ci, un écureuil par-la, une chauve-souris ailleurs... Alors, quand on allume la console, ce n'est pas sans un tressaillement d'espoir d'inquietude meles. Même si les textes de l'intro sont en anglais, il est facile comprendre le but du jeu: ramasser des diamants: 100 diamants = 1 vie supplémentaire), prendre les bonus dans les coffres et anéantir | boss perfinde niveau. Assez classique, somme toute! C'est en fait par sa réalisation que ce jeu dégage un charme puissant (v'a de la magie dans l'air!). L'univers de Havoc est d'une beauté sereine | la musique enchanteresse! En plus la difficulté est bien dosee et les parcours qui paraissent linéaires cachent souvent

divers etages el autres surprises. Un petit bijou.



CRAPAHUTAGE DU PIRATE



Guetter l'apparis Mon de ces petits strips are builtion rose. Explosez on sautant avant



Le: fext your sent! Pas la deme de forncer, il foricera uiutet le temps Factionner les on pos a eau qu deignent les flammeches



Dans de niveau techno, faites gatte aux rebonds Havno peut afraichir votre nenthe a l'eau



veu depouilés dans la neige, vierres "ecra-







Voic un jeu de plates-formes qui a adeur d'un conte de lées illustre On à tout de suite envie de connaître la suite de histoire: de /oi/ de nou-

Veauxirresors
dans les coffres d'autres
décors: Il y a par ailleurs pas
mai de déformations d'écran assez bien rendues qui ajoutent in plus à cet univers de Bi voyez le fond de l'ocean 📧 📓 ville er flammesi). Il est vra que certains niveaux paraissent pauvres graphiquement comparaison des premiers mais l'ensemble est quand meme un vrai plaisir. Havoc est un sonte mutin malgre son costume rose i se bat comme un guer-rier éger rebondissant Cet héritier. Peter Pan fair rever A jouet tout et rinesse.



CODEMASTERS/ECUDIS PRIX: D I JOUEUR/PLATES-FORMES

PRESENTATION

85%

Déformations de nuages sympa sur l'écran-titre. Histoire bien "illustrée".

GRAPHISMES

L'univers d'une BD avec des couleurs pastel et des décors en 3D.

ANIMATION

Les sprites évaluent bien même à grande vitesse. Havoc est un as de 🗷 pirouette en souplesse.

MUSIQUE

Divines symphonies, en parfait accord avec chaque niveau de jeu! Un rêve.

BRUITAGES

"Clink!" quand Havoc ramasse un diamant, "Pfft!" quand il effectue son saut d'attaque...

DUREE DE VIE

Une dizaine de niveaux avec leurs boss respectifs et peu de Continue: de quoi tenir à... 80% !

JOUABILITE

89%

Aucun problème de ce côté.

Un jeu de plates-formes mignon tout plein avec une musique superbe. 🔳 bonheur.

36 15 Le Maître du Jeu DEOFIL

Objectif NEW YORK

jusqu'au 15 septembre 1994 joue et GAGNE

VOYAGES à NEW YORK avec un survoi de MANHATTAN en hélicoptère

thes consones MEGADRIVE

wies jeux URBAN STRIKE

EL CTRONIC ARTS



SUPER CADEAUX

36 15 VIDEOFIL MILL LANGE AND LANGE



MEDIAPHOGRES - 2.19F/min

Tu peux aussi appeler les Maîtres du Jeuleur poser les questions et consulter les trucs sur 15 VIDEOFIL ou par téléphone au

MEGADRIVE

ESCAPEF

C

LAND CALLED SEPTEMBER

Un rayon lumineux, venu du fin fond l'espace, venu foudroyer tandis que vendeur n'a pas attendu la suite des événements pour toumer de t'œil. Vous? Perspicace comme pas deux, vous z saisi mmédiatement que Marvin Martien a trempé cette vilaine histoire. Son zoo personnel manquait de locataires, ces temps derniers. Taz était la proie rêvée pour venir compléter sa collection. Il vous faut maintenant l'aider... Les commandes sont simples d'accès: bouton A pour bénéficier du pouvoir objets trouvés (les boîtes de rochers vous permettront de cracher des pierres, le gaz de jouer au cracheur offlammes, etc.). Pour sauter, vous utilise rezis bouton B, et pour partir en tornade bouton Une fois les commandes acquises, il vous restera plus qu'à rentrer dans les labyrinthes infernaux composent les six niveaux jeu. Votre mission? Tout faire pour vous échapper cette planète. Ennemis boss n'ont rien à voir avec ceux que vous avez pu rencontrer dans premier épisode. La nouveauté la

plus importante concerne les systèmes de déplacement in Taz. Ainsi, vous pourrez utiliser la tornade à volonté puisque celle-ci ne consomme plus d'énergie. Vous pourrez ainsi franchir des obstacles apparemment infranchissables, creuser, grimper, escalader d'étroits goulots, voler, etc. Toujours aussi difficile et aussi rapide, le diable de Tazmanie hantera vos

nuits. Il est diabolique... Et n'oubliez pas de faire respirer des





The trouvers de nombreux gadants un pau partout dans li antimate linksulations le voiciles de lain de déparer un



oui.



Diabolique... Tout simplement diabolique. Diaboliquement difficile, diaboliquement bien pensé. Ce n'est pas un méga-hit, mais c'est un sacré (si j'ose dire) bon jeu. Graphiquement, les sprites des ennemis sont beaucoup plus réussis que dans le premier épisode, et l'ensemble est très coloré, avec de jolis dégradés. Côté difficulté, on est servi. Je veux dire qu'il est TRÊS difficile, et si même l'un des meilleurs testeurs de chez Sega l'a reconnu

(Martial, pour ne pas le nommer), vous pouvez croire. Du reste, on ne l'a pas attendu pour s'en rendre compte. Mais ce n'est pas un mal. Qui dit difficulté dit longue durée de vie... Pour conclure, je dirai seulement que le personnage est aussi nerveux que celui du premier épisode, ce qui implique parfois une maniabilité douteuse mais, que diablet si vous aimez notre Taz, vous céderez à ses chames!

DE L'ART DE SE DÉPLACER!

La principale nouveauté de ce Taz second du nom réside dans les déplacements de votre personnage. La tornade est toujours là, mais vous ne perdrez plus d'énergie en l'utilisant. Arrivent également des options toute nouvelles, comme l'hélico ou les déplacements dans les sables.



Le troisieme niveau vous permettra de vous servir de cet etrange parasol pour voler. Il vous faudra le prendre avec le bouton A puis partir en tornade.



Fickely territation. Our assessment, il voiris faire dra l'influeer pactout par l'enorme machine n'oura de passe de pare nuivestiure.



Une fois enfoui dans les tréfonds de la terre, choisissez les bons passages et, surfout, évitez ces bêtes étranges qui rôdent dans la même zone que vous...



Comme dans Sonic, vous glissez le long de verts turrents. Votre maman ne vous avait pas prevenn que le raffing, c'est dangemux?

RUM MHH5

TAZ DANS **OUS SES ÉTAZZZ** Voici Tez transformé par un rayon agrandissant. Il devient invincible et défonce sans problèmes murs, monstres, extraterrestres et autres ennemis.

Taz est un dévoreur né. Il mange tout et n'importe quoi, et ne se soucie pas assez des conséquences que cela implique pour son organisme. Apprenez à dévorer: la viande, les fruits, les trousses de secours ou les boîtes de pierres, mais laissez de côté les bombes et autres potions douteuses. Tout ce qui brille n'est pas or.





dissant, réduiront Taz a la taille d'une mouche.



peut alors, durant quelques secondes, cracher de langues gerbes de feu.



attention and pas l'utiliser trop; sour poine de manque quelques gadgets



NIICO

Taz est de retour, et vous allez vous en rendre très rapidement compte! Après l'excellent premier épisode sorti il y a de cela deux ans (eh oui! le temps passe vite), revoici donc le personnage le plus vorace de la Warner, Les graphismes, déjà formidables dans le premier volet, ont été encore plus travaillés. Le jeu est ainsi bourré de couleurs, et nous n'iront pas nous plaindre! L'animation des différents sprites est elle aussi

oui!

très bien pensée. Les attitudes de Taz sont au pixel près les mêmes que dans le dessin animé. Les bruitages sont également à la hauteur. Enfin, contrairement au premier épisode, la difficulté s'est nettement accrue! Vous allez devoir vous casser les neurones et la manette pour arriver à progresser convenablement dans ce superbe jeu.

MEGADRIVE REVIEW



EDITEUR: SEGA DISTRIBUTEUR: SEGA DISPONIBILITÉ: SEPTEMBRE PRIX: E

PLATES-FORMES 1 JOUEUR CONTRÔLE: MOYEN DIFFICULTÉ: TRÈS ÉLEVÉE NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 11 CONTINUE: 3

PRESENTATION

Une petite introduction vous explique pourquoi Taz est sur Mars.

GRAPHISMES

Des sprites de bonne taille, des décors très travaillés et, pour une fois, assez colorés.

ANIMATION

On peut atteindre des vitesses ahurissantes, et les animations du personnage sont variées.

MUSIQUE

Les thèmes sont redondants, mais ils confèrent au jeu une dimension très cartoonesque.

BRUITAGES

Bien associés aux diverses situations.

DUREE DE VIE

86%

On découvre toujours des nouveaux passages pour finir les niveaux, et le jeu est très long et difficile.

JOUABILITE

Taz est un personnage très, très nerveux, il est donc difficile à manier.

Un jeu de plates-formes difficile et varié qui comblera ceux qui ont aimé 🗎 premier volet. On s'amuse bien.

SUPER FAMICOM

REVIEV

Quand on allume sa console, l'impression n'est pas sidérante: une petite animation d'une action sur le terrain, suivie d'un zoom du ballon... Super Soccer l'a déjà fait! Cependant, une fois les options choisies, le type de championnat et la durée du match déterminés, le terrain et l'équipe sélectionnés, le resultat est si réaliste qu'on en défaille de bonheur. Le terrain de jeu est vu de profil et le scrolling est piloté par le fameux mode 7 de la console. L'effet est saisissant: c'est comme si une caméra se déplacait le loop de la touche. Du jamais vu sur la SFC! Le mouvement des joueurs est si bien étudié qu'on se croirait dans un stade. Bien súr, nous avons droit à des actions spectaculaires telles que des retoumés acrobatiques, des reprises de volée, des petits sauts pour eviter les

tacles massacreurs, des coups d'épaule osés, mais aussi des têtes plongeantes dignes d'un Stéphane Caron! Un mode Entraînement vous invite à vous familiariser avec les différents types de jeu; dribbles, 2 contre 1, 1 contre 2, comers avec effet, coups francs et penalties sont au programme. Amateurs de ballon rond, réjouissez-vous, Excite Stage '94 est fait pour vous.





Le joueur rouge (ne complex pas sur moi pour vous dire son nom, c'est ecrit en japonais) s'apprète à pénetrer la défense.



penalties vous permettra de marquer, comme ici, en pleine lucarne!

ARRET SUR IMAGE

realisees. On retrouve avec lubilation toutes les figures qui font d'un loueur de foot une star



Figure préférée à Amana imba ou encore de Papin



TETE PLONGEANTE Lors d'un arrive perfols que la balle son



Littime possibilité: la tête plongeant

ÉPAULE

prendre, mais aussi donner des coupe me voici en ce moment en train de joue







L'ENTRAÎNEMENT

Avant de vous lancer dans des parties ardues il est bon de s'entraîner un peu Vous apprendrez a dribbler, a tirer des coups francs avec effet à construire une attaque. Deux

JLEAGUE COMPANIES DESCRIPTION 1994 - Palent and Election

LEAGUE/IMPORT PRIX: E 1-4 JOUEURS SIMULTANES/FOOTBALL

PRESENTATION

Un écran-titre assez sommaire, quelques démos de jeu très sympathiques.

GRAPHISMES

Les joueurs, d'une taille raisonnable, sont bien réalisés.

ANIMATION

Les mouvements des différents joueurs sont vraiment très réalistes. Un point fort!

MUSIQUE

Vous pourrez l'entendre sur la présentation et les options, mais elle est peut-être un peu répétitive.

BRUITAGES

87%

sont de bonne facture. Les hurlements de la foule nous mettent dans l'ambiance.

DUREE DE VIE

fait de pouvoir jouer à quatre joueurs simultanément est vraiment une bonne chose.

JOUABILITE

Les actions au paddle sont très simples à réaliser, ce qui n'est pas toujours 🏿 cas dans les jeux de foot.

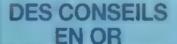
Utilisation du mode 7 de la SFC, prise en main rapide, qualité des graphismes: LE jeu de foot de référence!



Tu épouset un type qui se balade en pagne, c'est ton problème. Tu le trouves beau, t'as le

Et voilà, quand on épouse un radin, faut pas s'éton-

ner de se retrouver, amnésique, perdue sur une île du Pacifique. Comme Higgins a également perdu la mémoire, on peut légitimement prévoir que Tina va épouser le roi de Waku-Waku. Tu parles! Elle a la poisse, cette nana... Elle est retenue captive sur une des îles (ah! les hommes), et devinez qui part la sauver, sur ordre du roi (il s'en mordra les doigts, d'ailleurs, notre monarque)? Hein? devinez... Enfin, j'aban-donne ma tenue militante du MLF, le jeu est si sympa que, après tout, Tina, on s'en balance..



SAI II regorge de textes explicatifs sur le déroulement de l'histoire. Déchiffrez toutes les stèles en pierre et vous saurez ce que vous cherchez dans i niveau. Léger inconvénient: tous les textes sont en anglais!

SAI II alterne à merveille les phases d'action/plates-formes et les phases de recherche. L'ensemble des îles ne vous est pas accessible dès le début. Après chaque île explorée (et son boss éliminé), Higgins dispose d'un équipement qui améliore ses capacités. Il fouille donc les différentes îles de l'archipel dans des phases de plates-formes et remplit son écran d'options pour élargir ses facultés d'explorateur. Armes, boucliers, armures, magie, équipement des sorts: de nombreuses transformations rythment la progression d'Higgins. Il faut penser à utiliser les sorts aux endroits propices, à bien traduire les informations données, à revenir maintes et maintes fois sur vos pas pour accéder à des passages désormals ouverts et, enfin, à sauvegarder régulièrement si vous avez la mémoire courte. Bonnes aventures!



Shields dans le 'Lagon bloo' (film celèbre et allez la sauver. Son nom est temme d'Hig-

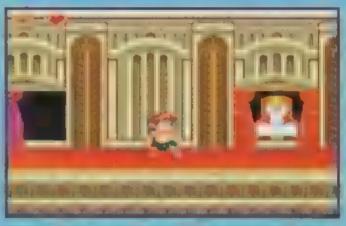
A la voir, on pour sa rivaise-rie). Cessez de baver sur l'écran

AVIS

oui!



Ca faisait longtemps qu'on attendait un jeu qui mêle efficacement aventures et plates-formes! C'est désormais chose faite, avec ces tribulations du fils naturel de Wonderboy dans un archipel corallien. La quête est longue mais, rassurez-vous, pas trop difficile. L'action dans les îles est variée, et il faut parfois se creuser un peu la tête pour ouvrir des passages ou pour élaborer une nouvelle stratégie lorsqu'un nouveau pouvoir est obtenu. Les fans de Zelda vont adorer cette aventure même si ce jeu ne promet pas la même durée de vie. J'ai beau m'appeler Elvira, maîtresse des Ténèbres, je succombe aux parfums édéniques de cette nouveauté.



Dès que vous êtes bloqué, allez voir le roi de Waku-Waku. Il saura toujours vous conseiller.



Chaque fois que vous obtenez un nouvel équipement après avoir vaincu un boss, utilisez-le sur la stèle de même symbole (eau, étoile, soleil, lune, lumière) et les pics disparaissent: votre périmètre d'action s'est étendu.



De petits îlots abritent des sages authentiques qui enseignent des "trucs" à Higgins pour augmenter sa puissance... moyennant finances. Ici, Higgins a appris à pousser de gros rochers.

SUPER NES

AVIS oui, mais...



C'est avec un certain enthousiasme que j'attendais la suite de Super Adventure Island. En bien, quelle ne fut pas ma déception! Bon, O.K., les graphismes traduisent bien l'ambiance du premier épisode, et on retrouve les effets du mode 7 sur les boss, mais... c'est tout! Ce jeu est d'un genre assez particulier, mi-plates-formes, mi-aventures, un peu dans le style de Gargoyle Quest pour les amateurs, mais il n'a pourtant rien à voir avec ce chef-d'œuvre. Autant dans ce demier le scénance est très bien ficelé, autant dans SAI Il l'aventure n'a nen d'exceptionnel: elle est beaucoup moins longue que n'importe quelle aventure connue sur Super Nintendo, et les textes sont en anglais. Super Adventure Island reste à mon avis d'un niveau assez moyen. Dans le genre action/plates-formes et aventures, préférez plutôt Super Metroid, de Nintendo.



lle de Poka-Poka: la première à visiler sur votre carte pour un niveau purement "plates-formes". La phase sur le radeau ressemble beaucoup à celle de Link sur NES: vous pouvez entrer à tout moment dans une phase d'action qui vous oppose à des ennemis marins.

UN PARCOURS

Six îles seront visitées au cours de cette aventure. Higgins finira par bien les connaître car chaque nouveau pouvoir lui donnera l'occasion de retourner sur une île déjà explorée pour y ouvrir des coffres enfin accessibles!





Les bois de Poka-Poka, réputés pour leurs renards volants et plantes carnivores. Dans les sous-sols, Higgins trouvera l'épée magique et ses combats à poings nus ne seront plus qu'un mauvais souvenir.



La tour de Glace de Huya-Huya et ses monstres poilus. L'ascension est longue et certains coffres bien cachés, Higgins y trouve sa première armure et son premier bouclier contre le froid.



Voici l'île du volcan, Boa-Boa, peuplée de hargneux (et nombreux!) petits dragons. Avec son armure bleue comme l'acier, Higgins n'a même pas chaud.

REVIEW



EDITEUR: HUDSON SOFT DISTRIBUTEUR: VIRGIN DISPONIBILITÉ: OUI PRIX: F

ACTION/AVENTURES

1 JOUEUR
CONTRÔLE: PARFAIT
DIFFICULTÉ: FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ:
CONTINUE: SAUVEGARDE

PRESENTATION

85%

Longue explication de l'histoire, joliment illustrée. Démos de plusieurs niveaux.

GRAPHISMES

35%

Très agréables. Couleurs pastel, décors variés. Un côté enfantin des personnages attrayant.

ANIMATION

85%

Rien à dire. Higgins et ses ennemis bougent bien et sans à-coup. Aucun ralentissement,

MUSIQUE

80%

Dans le style du premier épisode, elle est différente selon les phases d'action ou d'aventures.

BRUITAGES

70%

Sympathiques, mais un peu légers à mon goût.

DUREE DE VIE

85

Suffisamment longue grâce aux multiples retours dans les îles.

JOUABILITE

95%

Excellente. personnage répond au quart de tour.

INTERET

89%

Enfin un nouveau jeu d'action-aventures à la hauteur du mythique Link, Zelda II, sur NES.

i in une recentif. Amme: Le pequebot coule Heureusement, Super Technicos est là pour seuver tout le mende La seulroca a

"La croisière s'amuse", çame marche qu'à télé. Sur les consoles, on préfère la tragédie genre remake du Titanic. Vous tenez le rôle du sauveur providentiel. Vous êtes apparemment seul à pouvoir indiquer sortie aux types qui errent dans

la cale. Dans la vie de tous les jours, ces naufragés ne doivent pas être des "lumières". On songe à Lemmings: un meneur beaucoup de tarlouzes des niveaux à profusion. Repérez bien les informations données sur - schéma de chaque tableau, vous gagnerez du temps. Une fois le jeu commencé, sans chrono à respecter, foncez devant votre petite bande pour actionner des reviers, installer des passerelles. faire péter des frigos, décrocher les bouées... afin que vos protegés atteignent sains et saufs sortie, Dommage, toutefois, que e personnage ne puisse sauter des échelles. Au fur 📑 à mesure de votre avancée, les pièges se multiplient, la sortie s'éloigne et le stress vous gagne. Heureuse ment il y a des mots de passe.



Regardez tous ces petits carrés dans la cale: c'est le nombre de tableaux où vous devez effectuer des sauvetages..



Malgré l'eau présente en fond de cale, le feu a réussi à s'étendre. Calculez bien vos sauts pour ne pas finir en cendres.



AVIS

oui, mais ...



Malgré un ensemble vraiment réussi, il y a parfois comme un "bug" dans ce jeu. Exemple: une passerelle de glace a fondu sous vos pieds, tout le monde est coincé et la sortie hors d'atteinte. Eh! bien, il faut attendre que tout le monde meure (c'est gai) pour pouvoir recommencer un nouvel essai! Non seulement ca peut durer quelques minutes mais, en plus, ca vous coûte parfois des vies. Je sens qu'on va dire que je cherche la petite bête mais je vous assure que c'est rageant de

perdre deux ou trois vies alors qu'on a déjà raté le sauvetage. On se passerait bien de cette humiliation supplémentaire. Surtout que certains mots de passe ne sont donnés que tous les quatre niveaux! III la touche d'annulation, alors? Ca coûtait trop cher?

LES MOUTONS DE PANURGE

Les crétins à sauver empruntent tous la route que vous ieur ouvrez. Il faut donc réfléchir vite pour les mettre sur la bonne voie ou les bloquer dans une impasse exempte de pièges, le temps de trouver le chemin de la sortie.



Large voie d'eau. Pour atteindre les sorties, décrochez les bouées.



L'arme de base, c'est la bombe. Elle fait sauter les cloisons, et parfois vous...



Jouez du levier de direction du tapis roulant pour sauver vos "Lemmings"



Un déplacement de "rampant" afin de colmater les fuites de gaz.

SINK OR SWIM SUR **GAME GEAR**

Un très bon petit jeu de réflexion pour la Game Gear, identique à la version MD. Comme c'est souvent le cas, l'animation est plus fluide que sur la 16 bits et la jouabilité s'en ressent positivement: le sauveteur aute (enfin!) des échelles, glisse sportivement et speede" d'autant plus. La Game Gear pavoise, mais



CODEMASTERS/NOVEM PRIX: D 1-2 JOUEURS/RÉFLEXION

PRESENTATION

60%

Ecran-titre tout simple et petites démos explicatives.

GRAPHISMES

Nombreux, précis et assez sympa. Certains écrans sont un peu chargés en décors de fond.

ANIMATION

Les tableaux de jeu sont bien gérés. L'animation est assez fluide sur MD et très fluide sur GG.

MUSIQUE

70%

Thème musical de fond sautillant et répétitif.

BRUITAGES

70%

base. Les rescapés font "Youpi!" quand ils attei-gnent il sortie, co fait toujours plaisir.

DUREE DE VIE

Malgré les mots de passe, vous n'êtes pas près de terminer les 100 tableaux (environ) du jeu.

JOUABILITE

Très jouable, si ce n'est qu'il manque une option d'annu-lation en cours de partie quand la mission est ratée.

Un jeu de réflexion assex répétitif mais à 📓 difficulté



DRAGON BALL Z SI TU LA VEUX (la baston) TU LE PRENDS! (le jeu)

Vous allez enfin pouvoir retrouver Dragon Ball Z dans l'Appel du Destin sur Megadrive ou dans la Légende de Saien sur Super Nintendo







La dernière version de Dragon Ball Z offre plein de nouveaux personnages, plus de réalisme, de nouveaux coups et des pouvoirs hallucinants, Kamehameha. Si tu le prends (le jeu), tu l'auras (le manga).

encore of

Le monde des Lemmings est vaste avec douze zones distinctes peuplees de douze tribus. La piage au sable biond. le Moyen Age, l'Ecosse, L'Egy cirque, le polar, l'espace (...) constitue autantide tableaux. Comme d'habitude vous devez emmener vos Lemmings jusqu'à sortie en respectant un quota de surviva. s'imposé En prime il semble que vous deviez réunir ies douze morceaux d'un mystérieux objet... Tout un programme, semblable à celui de la version SNES. Vos Lemmings peuvent accomplir différentes activités : sont grimpeurs, piocheurs mais aussi archers, skieurs parachutistes, musiciens (!) et parfois même tireurs LRAC (bazooka)... Au total, plus cinquante actions son proposées Ce qui nous change de la precedente version, qui n'en comptait qu'une dizaine. En plus les Lemmings utilisent certains éléments décor, comme les ventilateurs qui les pous sent. C'est difficile à gérer, je ne vous le cache pas. Vos personnages sont toujours aussi minuscules et quand il y a du monde a l'écran, il est difficile de cliquer sur celui qu'on veut. On peut aussi regretter que le mode 2 joueurs ail disparu (remarquez, c'estivrai que ca buggail ... 'donf'). Qu'est-ce que vous attendez pour dinger ces idiots? Vous le voyez pas qu'ils tombent tous dans le precipice?

LEMMIN



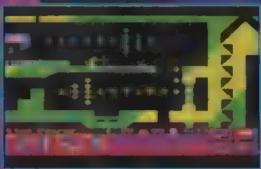


iroici in carte et les douze gori Laremines, Quel univers che

AUX PAYS DES LEMMINGS

les décors des différentes zones variés. La durée de vie du leu son interet Leur monde est vaste s'en trouvent augmentes









Moyer Age ambiance rustique garantie pont-levis à





The second second second

Egypte: se croirait dans pyramide. faut creuse le sable

AVIS



Lemmings, c'est un peu comme diriger un club de vacances de tarlouzes décervelés. si vous voyez ce que je veux dire... Ne dit-on pas "bête comme un Lemming" ("Silly as my neighbour", en anglais)? Alors, imaginez ce que ça donne quand on peut leur faire effectuer plus de cinquante

actions différentes! C'est un véritable cauchemar de gérer tous ces crétins pour leur faire atteindre la sortie! Des heures de stress vous attendent! Essayez de vous décontracter et entraînez-vous sur le mode Practice. Vous choisirez à chaque fois huit Lemmings sur les cinquante proposés, de façon à mieux appréhender leurs activités. Sympa d'avoir pensé à nos petits cerveaux.

BS 2





En mode Practice rous pourrez étudier loutes les actions des Lemmings

IL N'Y A PAS DE SOT MÉTIER

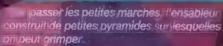
Avec cinquante actions différentes, les programmeurs ont ou s'amuser à créer des Lemmings vraiment originaux. Mais il en a tellement que tous ne servent pas...





Sauter des hauteurs en delta-plane permet d'éviter les gouffres







Super Lemming aneantil tout sur sa route

AVIS

oui!



Lemmings 2.

Sur llegadrive est un excellent leu de réflexion.

Tretrouve toute l'ambiance du classique Lemmings, pimentée multitude nouveautés aumentant considérablement l'intéret du niveau réflexion et l'aspect technique. En le jeu encore et l'idée d'avoir douze tribus relève la sauce, les niveaux n'en sont vanés. Il bande-son reprend toujours des thèmes connus remixés, en fonction du monde lequel vous trouvez. Quant a l'aspect casse-tete il réellement conçuivos Lemmings ont maintenant la possibilité d'exécuter plus d'actions qu'avant moins stupides je vous assure). Alors, el cherchez pon de réflexion, assez difficile, foncez crainte Lemmings 2 qui toutes couleurs.

REVIEW



EDITEUR: PSYGNOSIS DISTRIBUTEUR: SONY DISPONIBILITÉ: OUI

RÉFLEXION

1 JOUEUR

CONTRÔLE: PRÉCIS

DIFFICULTÉ: MOYENNE

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: =

CONTINUE: PASSWORDS

PRESENTATION

75%

Classique sur fond de village lemming. Choix d'options clair.

GRAPHISMES

85%

Fins et tout petits, à la taille des habitants. Décors variés selon la zone.

ANIMATION

85%

Les Lemmings évoluent et s'activent de façon fluide.

MUSIQUE

85%

Entraînante, à base de claviers synthétiques. Elle vous pousse à l'action!

BRUITAGES

75%

Légers, mais on pourrait même s'en passer.

DUDEE DE VIE

90%

Vu in taille des zones, assez longue. Surtout que, moins d'être maso, on ne joue pas aux Lemmings pendant des heures...

JOUABILITE

90%

Ça clique précisément où vous 🖬 demandez. Encore faut-il que votre écran ne soit pas bondé.

INTERET

90%

L'idéal pour se prendre la tête pendant les longues soirées d'hiver, en bonne compagnie...

es plus vieux d'entre vous connaissent le célébrisonne Dorsey Kong, apparu d'abore sur la Coleco Vision (une vieille console) et sur les Game & Watch de Nintendo (ous insavez, ces petits jeux électroniques dotés d'un écran à cristaux liquides). Les plus sophistiqués, à l'époque, proposaient même deux écrans. Remarque importante: Donkey Kong Country sur SNIN, à sortir en novembre, est un jeu "nouveille génération" qui n'a rier à voir avec ce classique.

Donkey Kong, c'est avant tout une bonne d'arcade à succès, mais c'est aussi un héros Nintendo qui, longtemps rare, se fait beaucoup remarquer ces temps demiers. Sur NES, on put l'admirer dès 1981 dans Donkey Kong, un jeu dans lequel Mario devait se frayer un chemin au milieu d'un chantier en folie pour sauver la jeune demoiselle que dÉtenait en otage l'infâme gorille.

Ensuite, vint Donkey Kong Junior sur NES, en 1982. Dans cet épisode, Mario est parvenu mettre Donkey Kong en cage mais son fiston fait tout pour tenter de libérer.

fait tout pour tenter de l'libérer.

Depuis, plus rien. Ah! si, une apparition dans Super Mario Kart, en 1992, mais c'est tout. Et voici qui arrive enfin sur Game Boy dans un nouvel épisode. Les premiers niveaux jeu sont reprise des tableaux originaux de Donkey Kong, suivis par près de cent niveaux inédits! On retrouve tout savoir-faire Nintendo dans ce jeu de plates-formes sympa, tout à fait dans l'esprit d'origine.

Alors, en attendant Donkey Kong Country qui s'annonce comme jeu de l'année sur Super Nintendo, et Donkey Kong Land,

prochain jeu avec gorille sur Game Boy, profitez pleinement de cet épisode, il en vaut vraiment peine



oui!



SAM

C'est clair, avec Wario Land et Monster Max, Donkey Kong fait partie des incontoumables sur Game Boy cette année. Cela sent le style Nintendo à plein nez. Jouabilité et plaisir de jeu sont une signature infaisifiable. Graphiquement, le jeu est aussi simple qu'un Mario. Différentes séquences intermédiaires viennent apporter un peu plus de fun

au scénario. La bande-son est sympa. Elle reprend au début le thème original de Donkey Kong. Par ailleurs, en termes de durée de vie, c'est carrément du délire! Plus de cent niveaux, une difficulté croissante: le top. Sur Super Game Boy, cela rend bien. Le décor de contour de l'écran de jeu est très sympa. En somme, voici un très bon jeu de plates-formes sur Game Boy ou, dixit un super-pote, un jeu "puissant".



Vanciume user nombreuser sequences intermédiaires au les quelles as vous explicies pay le ceus ar automations

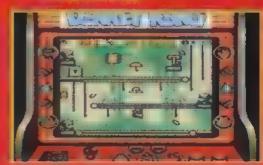
LA SUPER GAME BOY ALL BANG DIESSAL

Vous allez finir par le savoir. La Super Game Boy est une extension en forme de cartouche qui se connecte à votre Super Nintendo permet de jouer aux jeux Game Boy, avec queiques couleurs sur un acran TV. Pour tous les jeux sortis avant l'amvée de Super Game Boy, vous devez vous-même définir les quatre couleurs que vous désirez placer dans le jeu. Vous disposez de décors de lond preprogrammés vous jaissez le leu en Pause trop ongtemps certains de ces decors feront office "d'économiseur d'écran". En evanche plupart des jeux qui vont sortir seront adaptés à la Super Game Boy C'est-a-dire que des couleurs seront deja integrées sur les ecrans de jeu ainsi qu'un deco de contour. C'est le cas dans Donkey Kong. La Super Game Boy sera disponible en septembre. Elle sera vendue environ 450 trancs. Personnellement le trouve da très sympa oi soeut ainsi profiter de foute la logithèque Game Boy, chez soi, sur granc ecran. Un bor investissement si vous possèdea.







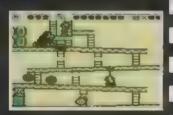


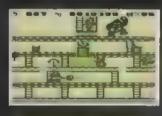
BY WELLS

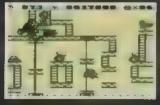


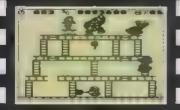
LES QUATRE NIVEAUX D'ORIGINE

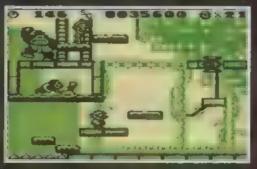












Vià que la fistan s'en mél-

AVIS

oui!



SWITCH

Que dire de ce classique? Donkey Kong est tout simplement et purement génial. Les graphismes ne sont pas plus détaillés que ceux des jeux dans lesquels vous incamez Mario et, pourtant, ce sont des références... Quant à la musique, on retrouve au début les mélodies originales de la borne d'arcade. Si c'est pas le pied, ça... Enfin, il s'agit là du premier jeu "prêt à

l'emploi" pour la Super Game Boy, Bien choisi. Quant à la Super Game Boy, je trouve que c'est chouette: une réussite et une bonne extension pour tous ceux qui possedent à la fois une Super Nintendo et une Game Boy.

REVIEW



EDITEUR: NINTENDO DISTRIBUTEUR: NINTENDO FRANCI-DISPONIBILITÉ: OUI

PLATES-FORMES

1 JOUEUR
CONTRÔLE: TRÈS BON
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 1
CONTINUE: SAUVEGARDE

PRESENTATION

80%

Une séquence animée, quelques démos du jeu. Une belle présentation sur Super Game Boy.

GRAPHISMES

85%

Des graphismes dans la lignée des Mario.

ANIMATION

80%

Rien à redire de ce côté-là! Ça bouge bien.

MUSIQUE

83%

Sur les premiers tableaux, on retrouve les thèmes d'origine. Les suivants conservent même esprit.

BRUITAGES

70%

Certains bruitages sont vraiment étranges. La princesse hurle-t-elle ou miaule-t-elle?

DUREE DE VIE

90%

Avec ce jeu, vous en aurez pour votre argent. Plus de cent niveaux et une difficulté croissante.

JOUABILITE

92%

Le savoir-faire de Nintendo est au rendez-vous: une jouabilité irréprochable.

INTERET

91%

Un bon jeu de plates-formes, long et bien réalisé, aussi bien sur Game Boy que sur Super Game Boy.

SUPER NINTENDO

EVIE



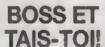
orti le mois demi sur Garne Boy voici venir sur console Super Nintan Battletoads Double Dragon. Ce nouvel épisode, intitulé pour circonstance "The Effimate Team*, vous propose de nouveaux m nombreux tableaux, ains

que des coups epécieux immitermbisbles. Late gor Parmi une équipe on ne peut plus hétéroclite, composée de crapauds bayeux et de play-boys aux muscles noueux, vous commencez par choisir votre héros: Billy ou Jimmy pour l'équipe des Double Dragon, 🖟 Rash, Pimple ou Zits pour le trio des crapauds. Tout au long de vos différentes parties. vous allez retrouver divers ennemis, eux aussi mélangés en un joyeux cocktail, puisqu'ils sont issus de l'un ou l'autre univers: bande de punks, taupe géante, robots à bras articulés Comme dans tout bon beat-them-all qui se respecte, bonnombre de coups spéciaux sont disponibles, les plus surprenants étant sans nul doute ceux des Battletoads La manette est entre vos mains, c'est à vous de jouer!



Ceite main 60.055 de vous andez-k*ii la* vioninio de





Les boss de fin de niveau sont assez faciles à vaincre. Je vais d'ailleurs vous donner un petit truc pour en venir à bout: utilisez les coups spéciaux! Appuvez deux fois dans la direction du boss, puis sur le bouton X.

Ce boss à l'allure de vieille taupe tentera de vous écraser de tout son poids. Attendez qu'il soit à terre, et foncez dedans!



Voici un rasta sorti tout droit de sa Jamaïque natale. Ne discutez pas avec lui, cognez.



oui, mais...



AVIS

Je n'avais pas aimé la séne des Double Dragon et, en revanche, beaucoup apprécié le jeu Battletoads in Battlemania. Avec ce pot pourri des deux jeux, je dois avouer que j'ai passé de bons moments. Les graphismes sont agréables grâce à des couleurs nombreuses et particulièrement bien choisies, les effets d'ombre donnent du relief aux différents tableaux. Les faciès de nos personnages sont à se plier en quatre, surtout quand ils executent leurs coups spéciaux ou quand ils aperçoivent le boss final du niveau. Seul reproche: la

taille des sprites est ridicule, ceux-ci sont vraiment trop petits! Enfin, que cela ne vous empêche pas d'essayer ce ieu...



PRIX: E 1-2 JOUEURS SIMULTANES/CASTAGNE

PRESENTATION

80%

Les personnages du jau et les boss nous sont présen-tés d'une façon fort originale.

GRAPHISMES

Des couleurs nombreuses et bien choisies, mais des sprites hélast bien petits.

ANIMATION

ll n'y α pas de ralentissement à signaler, ce qui est normal vu la taille ridicule des spritest

MUSIQUE

86%

Très rock en général. Écoutez un peu le marceau de l'intro, vous m'en direz des nouvelles.

BRUITAGES

Sans être des plus nombreux, ils ressemblent à ceux des dessins animés de Tex Avery: tordants!

DUREE DE VIE

Malgré trois Continue par joueur, vous n'en verrez pas la fin avant langtemps.

JOUABILITE

Deux boutons sont nécessaires pour effectuer les coups normaux et spéciaux. Prise en main rapide

INTERE

Ceux qui ont aimé Double Dragon et Battletoads apprécieront ce soft, même si les sprites sont un peu petits. Un jeu qui plaira aux plus jeunes.



NAMCO



Avec Pac-Man sur toutes les consoles Nintendo, il ne fait pas bon être un fantôme.



Il est jaune, il a de grandes dents, il revient et il a très faim. Et Pac-Man a faim qu'il mange maintenant sur tous les formats: Game Boy, NES et Super Nintendo! Retrouvez

"Pac-Man" sur NES, "Ms Pac-Man" sur Game Boy et découvrez l'inédit "Pac-Attack" sur Super Nintendo.





"Pac-Attack", c'est toute la folie de

"Pac-Man" et toute complexité de



"Tetris" enfin réunies! Avec plus de cent niveaux de casse-tête, seul ou deux, vous n'avez pas fini de chasser les fantômes!



3615 Nintendo

SUPER NES REVIEW

renez une appe madiésais bien commit, madeir-lic dans les mains d'un héros du futur ("New-York 198 set dans toutes les mémoires...) et es vous donne jeu qui n'aura jamais sa place dens les liures d'

Raptor a envahi la "Grosse Pomme" avec son armée de mutants créés par ... Dr Blast, un nom approprié. Mais Slash, 🦤 héros, agent des Forces spéciales incorruptible, se bat seul contre tous dans la ville. En mode 2 joueurs, yous choisissez vos combattants dans un panel de sept personnages: les six mutants de Raptor et Slash, Chacun des mutants se transforme pendant lis combat, une idée assez. sympa, comme ce bon docteur, qui se mue en une mouche-scorpion vraiment balèze

abattre, ou Spuke, alias

AVIS

oui, mais...



Et encore, je suis gentille, 🗪 🗉 failli être carrément "non" tant Slash se traîne! Mi quand je dis qu'il se traîne, c'est qu'il est vraiment lent à se mouvoir et, surtout, à réagir! Ainsi, dès qu'il frappe avec son épée, il met deux secondes à s'en remettre avant de pouvoir recommencer! Et c'est pire quand il utilise les arcs de feu, son attaque la plus puissante: il reste bloqué un laps de temps qui paraît durer des heures! Plutôt dur à assumer

quand il faut faire vite et que des ennemis vous bombardent depuis quinze minutes (eux n'ont jamais besoin de "récupérer"...). La lenteur, 💼 devrait être interdit dans des jeux de shoot! Ca gâche tout. Heureusement qu'il n'y avait pas grand-chose a gâcher

le blob de gaz évanescent. Ce mode 2 joueurs n'est pas très exaltant: la baston entre les adversaires, souvent munis d'armes, se limite à l'base" variété des coups est très limitée. C'est surtout l'occasion de trouver les points faibles des mutants car, en mode 1 joueur, vous en affronterez un à la fin de chaque niveau. En effet, en jouant seul, vous incamez Slash parti nettoyer la ville à travers six niveaux d'action/plates-formes. Slash

sillonne les rues, grimpe sur les toits, visite un immeuble, tout en dégommant avec son épée mythique un bon paquet robots ennemis grâce à une de ses trois attaques: épée

pointée, mouvement tournoyant et arc feu. C'est un peu limité

CA MUTE À MORT!

En mode 2 joueurs, Slash a du mal à tenir la route face aux mutants. Les combats entre boss ennemis sont bien plus sympa



Dr Blast: regardez bien ce petit vieux inoffensif et ses minables boules de feu...



Chainsaw: plutôt musclé, le petit blond. Ses bras sont aussi gros que Sam tout entier!



transforme en mouche-scorpion! Il faut le faire sauter et le toucher quand il est en l'air.



Devenu un robot-squelette, il bondit deux fois plus souplement



Neo New York 2097: on dirait New York 1994! Hallucinant!

lassique avec Slash qui s agrippe, degomme des cherche des ssues, etc. X-Kali-





PRESENTATION

70%

Un écran-titre basique genre NES...

GRAPHISMES

80%

Moyens mais correctement colorés.

ANIMATION

Slash est lent dans ses combats. Chaque coup d'épée provoque chez lui une phase d'intense réflexion...

De la techno toujours semblable et un écran présen-tant le CD du groupe (inconnu) qui l'a composéet

BRUITAGES

Peu nombreux mais bien rendus. Quand Slash brise III glace, par exemple.

DUREE DE VIE

Pas moins de sept niveaux de difficulté avec des ennemis coriaces et un chrono serré en mode Difficile

JOUABILITE

Hormis le fait que Slash est un escargot, pas de problème... Heureusement!

Moyen-boft Seules les transformations des boss pré-sentent un peu d'intérêt, le reste sent 🏿 réchauffé.

NOUS RACHETONS VOS JEUX ET VOS CONSOLES AUX MEILLEURES CONDITIONS DU MARCHE SUR:

- MEGADRIVE . MEGA CD .

- NEO GEO : NEC.

- SUPER FAMICOM . SUPER NES . SUPER NINTENDO.

REGLEMENT IMMEDIAT OU BON D'ACHAT

© RESERVEZ ET COMMANDEZ VOS JEUX PAR TELEPHONE EN REGLANT PAR CARTE BLEUE AU (1) 43.79.12.22

U P E R E N

SUPER STREET FIGHT. 499F MORTAL KOMBAT 2 NEW 489F BREATH OF FIRE RPG ILLUSION OF GAIA RPG 499F 499F LORD OF THE RING RPG 499F SUPER SHOOTOUT FOOT 499F OGRE BATTLE RPG **SUPER BOMBERMAN 2** 499F 479F TETRIS 2 NEW 429F SLAM MASTER CATCH 499F MEGAMAN X PROMO 399F DRAGON "NEW" 499F **MAXIMUM CARNAGE** 499F SUPERMAN "NEW" 499F

SUPER NINTEND 0

MORTALKOMBAT2 489F DRAGON BALL Z 2 FR 529F SUPER METROID FR 499F SMASH TENNIS 449F F1 POLE POSITION 2 FR 499F **ACTRAISERS 2 FR** SCHTROUMPFS FR 429F LIVRE DE LA JUNGLE 489F DRAGON "NEW" 499F SPIKE MAC FANG A-RPG 499F EQUINOX PROMO 349F TURN AND BURN SIMUL. 449F FIFA SOCCER FR 399F SKYBLAZER ACTION 349F

SUPER F AMICOM

NOSFERATU "NEW" 589F SAMURAI SHODOWN 629F YUYU HAKUSHO 2 649F DRAGON BALL Z 4 NEW 629F **FATAL FURY SPECIAL** 629F **WORLD HEROES 2** 629F

ACCESSOIRES

ADAPTATEUR UNIV MD 129F **ADAPTATEUR FX 60 HZ** 99F CABLE RGB SNES/SFC 129F CAPCOM FIGHT, STICK 249F JOYPAD AUTOFIRE 129F X-TERMINATOR II 249F QUINTUPLEUR SNIN 179F

3 D O CONSOLE 3DO PAL ALONE IN THE DARK MEGARACE TEL 389F 389F ROAD RASH SHOCK WAVE WAY OF THE WARRIOR FIFA SOCCER 389F 389F 389F **DRAGON BALL Z** TEL PISTOLET 3DO 389F ORION OFF ROAD 389F

449F

SUP.NES/SU P. NIN OCCAZ

ı				
ı	CONSOLE SNIN+2JOY+1 JEU	649F	CONSOLE SNES+2JOY+1 JEU	790F
ı	CONSOLE SNIN+1JOY	499F	CONSOLE SFAM+2 JOY	890F
ı	CONSOLE SNIN+1JOY+1 JEU	549F	CONSOLE SNES-1 JOY	690F
ı	STREET FIGHTER 2	99F	WORLD LEAGUE BASKET PRINCE OF PERSIA FATAL FURY STAR WARS	199F
ı	SUPER RTYPE	129F	PRINCE OF PERSIA	199F
ı	F ZERO	149F	FATAL FURY	199F
į	PILOTWINGS	149F	STAR WARS	199F
ı	EDF	149F	STREET FIGHT.TURBO 60HZ	199F
ı	SIDERMAN & XMEN	149F	WORLD HEROES	249F
ı	RIVAL TURF	149F	BATTLETOADS	249F
ı	ANOTHER WORLD	149F	JIMMY CONNORS	249F
ı	GROULS AND GROS IS	1495	AVECT FIGURED TURBO	249F
ı	BOAD DUNNED	1495	ALADDIN	2495
ı	ADDAM'S FAMILY	1495	RIBEV	248F
ı	KICK OFF	149F	NIGEL MANSELL	240F
ı	STARWING	149F	MARIO ALL STARS	249F
ı	MAGIC SWORD	199F	GOOF TROOP	249F
ł	SUPER TENNIS	199F	MR NUTZ	249F
9	JURASSIC PARK	199F	NHLPA 93	249F
ł	JAMES POND	199F	MARIO KART	249F
ı	BATMAN	199F	MAGICAL QUEST	249F
ı	WING COMMANDER	199F	BOMBERMAN 93	299F
ı	TORTHE NIN.IA	199F	DRACON BALL 7	299F
ı	ADVENTURE ISLAND	199F	F1 POLE POSITION	299F
ı	DRAGON'SLAIR	199F	SIM CITY	299F
ľ	SUPER ALESTE	199F	POCKY ET ROCKY	299F
ı	MORTAL KOMBAT	199F	PANMA 1/2 2	299F
ı	JOE ET MAC	199F	FLASKBACK	299F
ı	HOME ALONE 2	199F	EMPIRE STRIKES BACK	349F
ı	KING AH I HUR WORLD	199F	EQUINOX	349F
ł	DRAGON BALL Z JAP	199F	AXREET FIGHTER TURBO ALADDIN BUBSY NIGEL MANSELL MARIO ALL STARS GOOF TROOP MR NUTZ NHLPA 93 MARIO KART MAGICAL QUEST BOMBERMAN 93 COOL SPOT DRAGON BALL Z F1 POLE POSITION SIM CITY POCKY ET ROCKY INT TOUR TENNIS RANMA 1/2 2 FLASKBACK EMPIRE STRIKES BACK EQUINOX FATAL FURY 2 JAP YOUNG MERLIN TURTLES FIGHTERS NBA JAM DRAGON BALL Z 2 JAP	349F
۱	CASTLEVANIA 4	199F	TUATLES FIGHTERS	349F
۱	FINAL FIGHT	199F	NBA JAM	399F
١	POPULOUS	199F	DRAGON BALL Z 2 JAP	349F

POWER GAMES

31 RUE DE REUILLY 75012 PARIS METRO: REUILLY-DIDEROT OU FAIDHERBE-CHALIGNY

RER: NATION - BUS 46-86

ouvert du lundi au samedi de 10h a 19h30 ©:(1)43791222 FAX:4379 1105

M E G A DRI

MORTALKOMBAT2 429F LIVRE DE LA JUNGLE "NEW 449F URBAN STRIKE 449F **DRAGON BALL Z** 489F SHINING FORCE 2 449F **CHAOS ENGINE** 399F LANDSTALKER FR 499F **NHL PA HOCKEY 95** 449F RAGNACENTI RPG JAP 449F DRAGON "NEW" 449F STREET OF RAGE 3 449F MR NUTZ FR "NEW" 429F SUPER STREET FIGHT. 499F INCREDIBLE HULK "NEW" 449F

MEC	AE	CD	NEC			
DUNE	FR	449F	DRAGON BALLZ	CD	449F	
TOMCAT ALLEY	FR	449F	DRAGON KNIGHT 3	CD	449F	
PRIZE FIGHTER	FR	449F	FATAL FURY SPECIAL	A.CARD	449F	
REBEL ASSAULT	US	399F	SAILOR MOON R	CD	449F	

NEO GEO

NEO GEO SEULE 1690F **AEROFIGHTERS** 1490F KARNOV'S REVENGE 1390F **SUPER SIDEKICKS 2** 1290F TOP HUNTER 1490F **WORLD HEROES JET** 1490F

N E O G E O OCCAZ

N.GEO OCCAZ + 1 JEU **MAGICIAN LORD NAM 75** 299F CYBERLIP 299F **BLUES JOURNEY** 349F NINJA COMBAT 349F BURNING FIGHT 399F EIGHT MAN 449F KING MONSTERS 2 ART OF FIGHTING 499F THREE COUNT BOUNT 499F **ROBOT ARMY** 549F **MUTATION NATION** 549F TRASH RALLY 549F **WORLD HEROES 2** 649F **FATAL FURY 2** 649F SENGOKU 2 649F SUPER SIDE KICKS 699F LAST RESORT 799F VIEW POINT 899F **FATAL FURY SPECIAL** SAMURAI SHODOWN 1099F

MEGADRIVE OCCAZ

STRIDER SPIDERMAN 995 SHINOBI DECAPPATACK STREET OF RAGE 99F FANTASIA WORLD CUP ITALIA CASTLE OF ILLUSION 129F **FATAL REWIND** 129F SHADOW OF THE BEAST CHUCK ROCK 129F MERCS 129F BATMAN TERMINATOR 149F TAZMANIA 149F DAVID ROBINSON GLOBAL GLADIATOR 149F **ALYSIA DRAGOON** 149F WORLD OF ILLUSION ROAD ROASH 149F 149F **GOLDEN AXE 2** 149F SONIC 2 STREET OF RAGE 2 199F TINY TOON 199F COOL SPOT JURASSIC PARK 199F SUNSET RIDERS 199F COOL SPOT 249F **ASTERIX** 249F ALLADIN 249F FLASBACK 249F MORTAL KOMBAT 249F ECCO THE DOLPHIN STREET FIGHTER 2'
ROCKET NIGHT ADVENTURE 299F

GRAND CHOIX DE JEUX NEC CARD ET CD EN PROMOS : EX: R-TYPE 1,2;TIGER ROAD; BOMBERMAN 93; SINBAD; FINAL SOLDIER; KUNG FU; FORMATION SOCCER; STREET FIGHTER..TEL

MMA 0 À RETOURNER À : POWER GAMES 31 RUE DE REUILLY 75012 PARIS

CONSOLES - JEUX QUANTITE PRIX

TOTAL A PAYER+30 F DE FRAIS DE PORT.

PRENOM: NOM: ADRESSE :

PAIEMENT:

CARTE BLEUE: Nº

CHEQUE

CP:

POUR LES CONSOLES : FRAIS DE PORT 50 F

SIGNATURE:

DATE D'EXP: ../..

TEL:

VILLE:

MANDAT LETTRE

335

TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS. OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

GAME BOY



fer de plus en plus. En effet, a est à cette sacréte que l'on doit le

Monster Max est passionné par une seule chose dans la vie: la musique. Son but: devenir une rock star interplanétaire. Sa chance: vivre sur une planète qui retentit à tout instant de mille sons. Hélas, le roi Krond décide d'éliminer toute forme de musique de son royaume. Notre pauvre Monster Max va devoir jouer le rôle de sauveur de planète. Celle-ci se présente un peu comme une tour. A vous devrez visiter plusieurs salles

pour accomplir au moins trois missions. La vue est en 3D isométrique et le mode de leu vous fera penser à de bons vieux hits tels qu'Alien 8 ou Knight Lore sur Amstrad CPC. Un plan du jeu est intégré, et tous les objets sont présentés. Vous pouvez transporter deux objets en même temps. Un chiffre, en haut à gauche, indique le nombre d'étoiles en votre possession. Les étoiles, en nombre limité, vous évitent de perdre de l'énergie lorsque vous êtes touché. Mélomanes, à vous de jouer!

Empruntez dono la passerelle ronde, elle vous transportera en face.



Comme vous pouvez le voir, les textes dans le jeu sont en français. lci, la mission que vous devez accomplir vous est expliquée.



Lorsque vous récupérez un objet pour la première fois, on vous explique comment le prendre et à quoi il sert.



oui!



Ce jeu est démentiel! Il fait partie, selon moi, des meilleurs jeux d'action/aventures sur Game Boy. Ses graphismes sont fort sympathiques. Les détails sur les murs vous séduiront, j'en suis sûr. La vue en 3D isométrique risque, sur Game Boy, de déranger certains joueurs, mais moi, j'ai beaucoup apprécié. De plus, le personnage répond sans problème à vos sollicitations. Alors... Mais ce qui est le plus important, c'est l'aventure. L'histoire est ici

pleine de rebondissements. Vous devrez sans cesse vous creuser la tête, et songer à utiliser les objets mis à votre disposition si vous voulez mener à bien vos missions. Les textes sont en français, ce qui est indéniablement un plus. Pour ceux que ça intéresse, vous pourrez aussi jouer en anglais, en espagnol... In super jeu d'aventures/action sur Game Boy.



Impossible de passer ce mur à moins de disposer des bombes... Pourquoi ne pas attendre que la bombe vivante. de l'autre côté, explose et vous libère le passage?



PRESENTATION

Du début à la fin, tout est clairi Les textes sont en français.

GRAPHISMES

Une vue en 3D isométrique bien réalisée sur GB. On apprécie les détails.

ANIMATION

81%

Ça bouge bien!

MUSIQUE

Bien sythmée, elle n'a toutefois rien d'exceptionnel.

BRUITAGES

52%

Des quoi? Des "bruitages"? Pas remarqué...

DUREE DE VIE

Une aventure sympa, pleine de punch, longue et difficile.

JOUABILITE

87%

La 3D isométrique dérangera certains... Pour moi, c'est impeccable.

INTERET

Un excellent jeu d'aventure/action sur Game Boy. Un must à posséder absolument.



C'EST LA RENTREE, T'AS LES BOULES CONNECTE TOI RAPIDOS !!!

est speed, c'est cool, c'est fun !!!

NOUVEAUTES MEGADRIVE

JUNGLE BOOK 395 F + 0' ROCK'N'ROLL RACING 429 F + 0' VIEW POINT (US) 449 F + 0' S.STREET FIGHTER 2 (US) 395 F + 0' KICK OFF 3 MICKEY'S CHALLE NOE (US) 429 F + 0"



BREATH OF FIRE (US) 499 F + 0 **ACTION REPLAY 2** 479 F + 0' S.STREET FIGHTER 2 (US) 479 F + 0' LORD OF THE RING (US) SAMURAI SPIRIT (JAP) 590 F + 0 590 F + 0 CONTRA V UAPI 479 F + 0' KICK OFF 3 449 F + 0' SMASH TENNIS



TOP DU MOIS MEGADRIVE

449 I + 0' MORTAL KOMBAT 2 429 F + 0' SHINING FORCE 2 (US) HEAVENLY SYMPHONY (JAP) 479 F + 0"

MEGADRIVE II

689 F + 0" + 2 PADS 989 F + 0' + 2 PADS + 5 IEUX → 1089 F + 0' + 2 PADS + STREET F'2

top du mois NINTENDO

499 F + 0' MORTAL KOMBAT 2 449 F + 0' JUNGLE BOOK FIGHTERS HISTORY (US) 479 F + 0'

SUPER NINTENDO

689 F + 0' + 1 PAD + STREET F'2 + 1 PAD + STREET F'2 + CLAYFIGTHER OU LE COBAYE OU ALADIN OU JURASSIC P. OU MARIO ALL STAR 889 F + 0'

NEO GEO + 1 PAD 1790 F+

3 DO + 1 PAD + Crash'n Burn + J. Madden Football

NTSC PAL

3190 F + 0' 3990 F + 0'

+ LES OCCASES

+ TOUS LES AUTRES



NOUVEAUTES NEO-GÉO

ROAD RASH ALONE IN THE DARK MEGARACE SPACE SHUTTLE

AEROFIGHTER 2

375 F + 0' 375 F + 0' 375 F + 0'

1390 I + 0'



TOUTES LES GOUSOLES D'ORGASION

SUPER NINTENDO è partir de NEO GEO à portir de 1390 F + 0' AMIGA CD 32 à portir de 1690 F + 0'

449 F + 0'

JEUX MEGADRIVE JEUX S. NINTENDO 100/200 F

Iciate tol sur :

- Ramicards officielles
 - VHS

Pour les cassettes 7, 8, 9, MANUEL TRADUIT EN FRAN ÇAIS

On est encore les seuls !!!

- Goods - CDV
- Mangas
- Art Books...

CASSETTES VHS

M* 1 : GARUC J

Nº 6 : METAL KOURA Nº 7 : RED RIBBON

Nº 2 : DOC WILLOW Nº 3 . THALES

Nº 8 : BROLY STORY

Nº 4 : NAMECK

M* B x KOURA

Nº 9 : BOJACK Nº 10: DOC EIGUI

Nº 11: LE RETOUR DE BROLY

Versions Originales

DBZ EN FRANÇAIS NOUVEAU SECAM

149 F + 0 F 3 : LE COMBATIFRATICIDE 149 F + 0 F 2 : LE ROBOT DES GLACES 149 F + 0 F 4 : NAMEC

OU LES 4 POUR 449 F + 0 F

DIALOGUE EN DIRECT LIVE AVEC DES PROS DE LA CONSOLE

- ACHETE, VENDS, DEMANDE DES TRUCS



Photos non contractuelles - Offres limitées en fonction des stacks disponibles - Téléphone au : (16) 92 02 06 04 - Fax ; 93 20 97 03 Ce serveur est indépendant du service Minitel du magazine CONSOLES + (36 i 5 TC PLU!

GAME GEAR

Other painting







1 0 0

oui!



NIIICO

Astérix, cela devient maintenant une habitude, bénéficie d'une tion. Chacun des sprites que ce soit Astérix. Obélix. Assurancetourix ou les légionnaires romains, est animé de façon très précise. Même sur l'écran de la Game Gear, on parvient à distinguer parfaitement les personnages de la bande dessinée, c'est dire!

La bande-son est très correcte et les thèmes musicaux varient au cours des nombreux níveaux. La maniabilité est elle aussi très bonne. Seuls les sauts sont assez mal pensés: quelle que soit la pression sur le bouton, votre personnage sautera à la même hauteur. Cela ne vous empêchera pas de vous amuser...

S'estlexolique dans « "Pansientillem Dn respire:

Listique des Geures Des nouvel Asteris, instale The Greet Rescue, unua mustice paracous
illustres des Geures. De nouvel Asteris, instale The Greet Rescue, unua mustice paracous
illustres reveaux de difficulté croissance. À tout instant du jeu il vous nes correit le pressuré de vous transformer en Astérie que en Doelle. Ce dernier, étant terminal aux le paracous
ingique quend il était petit, est capable de déplacer de lourde bloch de grand aux le mondes
is attainant des plates formes en hauteur. Astérie, a peint plus grand aux Bormoos
insert à le le fauffier dans d'étroits passages. De plus, en récollère pressuré passages.

Il pourre présent de la fauffier de la comment de la fauteur paracous le manager de la fauteur paracous le la fauteur paracous la motiant de pauser plus haut, criausser des bottes respicues pour voier duritours in motiant de pauser plus haut, criausser des bottes respicues pour voier duritours in milit, s'entiques d'une épolises régétation qui le protégera des entirents. Il ne vois plus qu'à metire voire cangin à glumes per la fille et il your la plus la littre d'avecture.

SESAME. OUVRE-TO!!

Dans les différents labyrinthes qui composent cet excellent jeu de plates-formes, vous devrez, entre autres, trouver des clès qui vous permettront de poursuivre votre aventure.



Au début de chaque nouveau niveau, pensez à vous diriger vers la gauche... vous trouverez peut-être une clé.



Certaines portes ne peuvent s'ouvrir avec une clé. Il faudra vous transformer en Obélix et la détruire d'un coup de ventre!



PRESENTATION

65%

Un écran-titre assez réussi pour une Game Gear, mais c'est un peu lôger, non?

GRAPHISMES

On retrouve les différents personnages de la bande dessinée. Ils sont bien réalisés.

ANIMATION

Il n'y a pas de raientissement à signaler. Les sprites disposent d'une animation fluide.

MUSIQUE

Les thèmes musicaux sont variés et très entraînants. Agréable.

BRUITAGES

75%

ne sont pas novateurs. Une impression de "déjà entendu".

DUREE DE VIE

le difficulté croit avec les niveaux. Astérix 2 est très agréable à jouer.

JOUABILITE

On dirige parfaitement Astérix ou Obélix. Dommage que 🖟 saut ne soit pas mieux pensé.

Comme à l'habitude, la sèrie d'Astérix sur Game Gear est très bien réalisé. Un bon p'tit jeu.





LA CREME DE LA CREME: TOMCAT ALLEY (MCD), MEGARACE (MCD), ET ALONE IN THE DARK (3DO)!



3DO GRATIAS

LES JEUX À VENIR

Sur le stand 3DO du C.E.S. de Chicago, tout le monde aura remarqué que les jeux de combat commencent à s'imposer. On pouvait voir tourner l'adaptation du célèbre hit de la Neo Geo, Samuraï Shodown, ou encore l'adaptation de Rise of the Robots. Il y avait également du tout nouveau, tout neuf, notamment Way of the Warrior, prévu pour septembre de cette année.

Au rayon des films interactifs, l'éditeur American Laser Games vous invite à revivre les aventures des héros de Mad Dog MacCree II, ainsi que les tribulations du détective de Who Shot Johnny Rock. Le pistolet commercialisé par cet éditeur pourra vous être utile puisque ces deux titres sont des jeux de tir.

L'adaptation du film "Demolition Man" ravira certainement les amateurs de ce bon gros tas de muscles plus connu sous le nom de Stallone: il s'agit d'un jeu très varié et graphiquement fort réussi.

Après Total Eclipse et Gex, Crystal Dynamics vous propose de vous retrouver, avec un compagnon, dans une course de buggys à la 3D entièrement mappée: Off World Interceptor.



Samuraï Shodown.



Rise of the Robots.



Way of the Warrior.



Mad Dog MacCree II.



Who Shot Johnny Rock.



Demolition Man.



Off World Interceptor.



Version Sanyo.

DES 3DO COMME DES PETITS PAINS...

Implantée depuis quelques mois aux Etats-Unis ainsi qu'au Japon, la 3DO devrait faire son entrée officielle sur marché anglais dans courant du mois de septembre (la sortie française est prévue pour avril/mai de l'année prochaine). La 3DO Company a profité du stand qu'elle tenait au C.E.S. pour, d'une part, annoncer l'arrivée de sept nouveaux éditeurs japonais (Capcom, qui développerait SSF II, Konami, Jaleco, Taito, Bandai, Tomy et Koei) et, d'autre part, présenter les consoles de Samsung, Sanyo, et Goldstar. Le hardware de ces consoles ne diffère que très peu de celui du modèle original (les composants sont plus compacts) mais une carte FMV (et un modem, selon modèle) devrait être intégrée dans la machine dès la fabrication. Il va de soi que la Real de Panasonic pourra se voir greffer une carte FMV (ou bien un modem), dont le prix serait compris entre 1 000 et 1 500 francs.



Version Goldstar.

ET PLOP! UN NOUVEAU CD-I PHILIPS!

Philips. l'inventeur du CD et du CD-I, renouvelle sa gamme. Après les modèles CD-I 200 et CD-I 210, voici que la firme hollandaise se lance dans la commercialisation du CD-I 450. Plus petit, d'aspect plus moderne, le CD-l 450 se veut adapté aux consoles nouvelle génération (Sega Saturn, Sony PS-X, 3DO...). C'est d'ailleurs au C.E.S. de Chicago qu'a été présentée pour la première fois au grand public la nouvelle bécane de Philips. John Hawkins, directeur de Philips Media Distribution, déclare d'ailleurs, quant au prix de lancement sur le sol américain, "avoir atteint la barre psychologique et cruciale": moins de 300 dollars (environ 1 700 francs!). Le CD-I 450 sera disponible en Europe au moment où vous lirez ces lignes. Son prix sera (comme d'habitude) supérieur au prix américain, et devrait être compris dans

une fourchette de... 2 600 à 3 000 francs! Mais quand la qualité va. tout va. non? Attendez. ne partez pas! Il paraît que le 550 est déjà annoncé. C'est le même modèle que le 450 mais avec une carte digitale vidéo incluse. Et le prix? Heu... c'est 500 dollars. pourquoi? Pour rien, merci Philips!



Le CD-I 450, une version entierement relookée.

DERNIÈRE MINUTE: **UNE 3DO 64 BITS!**

Prévue pour l'automne 95, cette nouvelle console de Panasonic posséderait une fréquence d'horloge de 66 MHz et serait capable de gérer 250 000 polygones mappès par seconde. Les informations sont encore imprécises mais l'on peut déjà avancer qu'elle sera compatible avec les 3DO déjà disponibles, et qu'un up-grade, du nom de Bulldog (environ 1 000 francs), permettrait à la 3DO actuelle d'acquérir les capacités de la 64 bits. A suivre...

BRANCHEZ UNE MANETTE SNIN

SUR VOTRE 3DO!

JPF Import y a pensé pour vous. Le principe est simple: l'adaptateur contient un port joypad SNIN ainsi qu'une rallonge se connectant à la 3DO ou au dos de la première manette (eh! oui, pour jouer à deux sur 3DO, il faut brancher la seconde manette sur la première). Cet adaptateur, en distribution exclusive chez JPF Import, vous coûtera environ 400 francs.



Une seule manette SNIN pourra étre branchée sur cet adaptateur. L'autre joueur devra se contenter du joypad habituel.



Version Samsung



La carte FMV

Le premier importateur de produits Americaine et Japonais



Export Worldwide

Export tous pays

Prix - Service - Qualité

Tél: (1) 46.24.33.19

Nous sommes fournisseurs attitrés de très nombreux magasins et chaînes spécialisées en jeux vidéo. Nous vous offrons un service de VPC rapide efficace et sérieux. N'hésitez pas à nous contacter pour de plus amples renseignements.

Revendeurs Contactez Nous

Importateur - Distributeur

Panasonic 3DO

Sanyo 3DO





Jeux 3DO

Shock Wave Mega Race Way of the Warrior Orion Off Road Star Control II Theme Park Jammit Flashback Shadow Alone in the Dark

Demolition Man Flying Nightmares Rise of the Robots Road Rash Dragon Ball Z Vr Stalker Takeru Ultraman Doctor Hauzer Letter from the Past

Ghost Hunter Virtual Quest Burning Soldier Galaxian 2 Scavenger 4 Microcosm Rebel Assault Creature Shock

plus...

Sub Woofer 3DO

Joystick 3DO

Adaptateur 3DO







Caisson de basse plus coussin vibrant !

Le Stick 3DO!

Adapte vos joysticks

TAGUAR.

/LATARI

Neo Geo CD ROM





Jeux Jaguar

Wolfenstein 3D Kasumi Ninia Alien vs Predator Redline Racing Doom Flashback

Rise of the Robots

Theme Park Return to Zork

et plus..

Jeux Neo CD ROM

Fatal Fury Special Art of Fighting Sidekicks 2 Top Player's Golf Samurai Shodown Baseball Stars Ninja Combat

Robo Army Top Hunter View Point King of Master 2 Last Resort

et plus...

EGM, Game Pro et GAME FAN, les meilleurs magazines de jeux vidéo des USA sont désormais en vente chez JPF



Commandes Express par Téléphone ou Fax



ou par Minitel 3615 ALL GAMES*JPF

Règlement : Carte-Bleue - Mandat - Contre-Remboursement Possibilité de crédit (Frantinance)

62 Bis av Charles de Gaulle 92200 Neuilly s/seine - (Metro Sablons)

Tel (1) 46 24 33 19

Fax (1) 47 - 23 54

Les prix peuvent être modifiés sans préavis. Photos non contractuelles

maginez un beau male ricajn, du genra de ceux que l'on ne voit que dans les films. Un type au faciés severe, a la demarche chaloupes: un dur, pas de doute. Et pilote, de surcroit. Ce type, c est vous. Vous étes convid à une petite sauterie à 3 000 pieds du plancher des vauhes.

Tiens, ca me fait penser à un certain Tom Chuise, qui sévissait dans "Top Gun": gros avions, jolies donzelles et action. Mais, à la différence de "Top Gun" vous pourrez peser sur le cours des événements... On a coutume d'appeler ca un film interactif! Au catalogue des actions, vous trouverezsélection de missiles appropriés à la cible (trois types); curseur pour "locker" les avions ennemis; tir: réponse radio pour coordonner les actions; lancer de leurres pour dévier les missiles ennemis; sélection de cibles, etc. Il vous faudra jouende toutes ces possibilités avec à-propos pour venir à bout de vos missions. C'est que celles-ci sont périlleuses: vous commencerez par l'élimination d'un groupe de bombardiers, continuerez par l'extermination d'une douzaine de chasseurs, poursuivrez par la destruction d'un train lancé à 150 km/heure sur un pont, et j'en passe... Ecoutez bien les rapports de mission, car les informations qui y sont divulguées vous permettront de ne pas yous tromper dans le choix des sélections.

TOMEAT



Voici l'equipe au grand complet. Sur la table apparaissent des hologrammes qui illustrent votre mission.

Plus beaux que le feu d'artifice du 14 Juillet et que l'envol des flamants roses à la morte saison réunis, ces jolis points rouges ne sont autres que des avions ennemis.



AVIS

oui!



Un de plus! On avait eu droit à Night Trap, Ground Zero Texas, Sewer Shark, Double Switch, la série des Make My Own Video... Voici Tomcat Alley. Eh, oui! les programmeurs commencent à connaître leur bécane. Souvenez-vous de la fenêtre d'affichage de Night Trap et admirez celle-ci: un gouffre les sépare, non? Et ce n'est pas parce que la fenêtre s'agrandit que l'image perd en qualité.

Certes, on peu déplorer une certaine pixellisation, regretter que quelques pâtés infâmes viennent barbouiller l'écran, mais c'est de la FMV, et, pour le MCD, nous abordons la sphère de l'ultime. Par ailleurs, l'interactivité a fait l'objet d'un travail conséquent. Pas le temps de fermer l'œil, vous bougez dans tous les sens. Visuel, action, réflexion... vous en aurez pour votre argent.

DANS LE FEU DE L'ACTION

On reproche trop souvent aux films interactifs de n'être, justement, PAS ASSEZ interactifs. On se contente souvent de regarder les images défiler sans rien faire. Tomcat Alley (au même titre que Ground Zero Texas) a su pallier cette lacune en proposant de nombreuses actions qui vous laissent pas mal de liberté. Aucun doute, Tomcat Alley reste actuellement immeilleur jeu sur le support CD de Sega, im voici pourquoi...



Vos missiles se "lockent" en fonction de la chaleur dégagée par le moteur de l'avion. Il vous faut donc poursuivre l'avion avec votre viseur et, une fois la cible "lockée", vous pouvez tirer. Réflexe!



A chaque fois que vous avez des objectifs, servez-vous du bouton B pour vous rendre dessus. Cette démarche vous permettra de sauver trien des leurres en situation délicate.



Voilà justement une situation délicate. Deux choix se posent à vous. Vous sélectionnez les leurres en bas à droite, ou vous changez (rapidement) di direction en sélectionnant un autre avion.

REVIEW

OBJECTIF ATTEINT

Sachez sélectionner votre armement en fonction des objectifs à atteindre. Un pont comme celui-ci vous obligera à sélectionner les bombes (et pas les missiles air-sol, comme on pourrait le croire). Une fois que vous aurez saisi ce principe, tout ira pour le mieux.

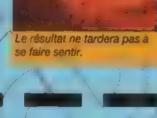


Visez les côtés du pont, et larguez vos bombes de très près.





Retour à la base sain et sauf, mission accomplie!





oui, mais...



SAM

Dans la série des nouveaux jeux du type film interactif. voici Tomcat que en force sur Mega CD. Le reu est très sympa graphiquement. Compte tenu des capacités techniques du Mega CD, Tomcat Alley



Au moment où vous verrez cette image, utilisez tous les leurres que vous avez à votre disposition. Détruire cette batterie relève de l'impossible, mais l'éviter...

s'en tire plutôt bien. Côté bande sonore, les bruitages sont assez réussis. Le jeu est difficile et les missions sont variées, ce qui lui confére une bonne durée de vie. Mais on peut tout de même relever un petit "hic"; les textes sont en anglais. On ne peut que souhaiter a Sega de régler au plus vite ses problèmes de logistique, afin que, pour notre plus grand bonheur, nous puissions enfin bénéficier de jeux sur Mega CD en français! Pour ma part, je préfère un jeu comme Double Switch, qui reste à mon avis l'un des meilleurs films interactifs sur Mega CD. Mais bon, c'est une question de gouts... Chacun les siens!



EDITEUR: SEGA DISTRIBUTEUR: SEGA DISPONIBILITÉ: OU PRIX: E

FILM INTERACTIF 1 JOUEUR CONTRÔLE: BON DIFFICULTÉ: MOYENNE NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -**CONTINUE: SAUVEGARDE**

PRESENTATION

80%

Les séquences filmées plein écran livrent des infos importantes (mais en anglais).

GRAPHISME

84%

Beaucoup de progrès depuis Night Trap, au niveau des digitalisations.

ANIMATION

Les séquences s'enchaînent parfaitement et aucun ralentissement n'est à déplorer.

Elle passe bien, sauf celle de l'écran-titre, insupportable.

BRUITAGES

Des voix digits aux explosions, le support CD est bien mis à profit.

DUREE DE VIE

Quand on est amateur, on reprend volontiers des missions, même si on les a terminées.

JOUABILITE

L'interaction est pour une fois assez poussée, et les commandes sont simples d'accès.

Un film interactif surprenant, à ne louper sous aucun pretexte. Dommage que la tout soit en anglais.

REVIEW

OT COME CAN COUNTY OF THE procrest a entire investi les consules. pres de jou d'exemures note du comme de Mil go, Profonde, gouless, men ne vous a épargné. Plus misme le grand Ciba Ne, qui épus "attend en résent" dans les acus montes de la delineure.

Cette demeure a pour nom Decerto, et votre oncle vient de s'y donner la mort. Étant son seul héritier (ou sa seule héritiere...), vous devez vous rendre sur place pour savoir ce qui s'est récliement passé. Vous n'allez pas être decu du voyage, car les secrets que ren-ferme cette terrible demeure ont rendu fou plus d'un visiteur. La première chose que vous constaterez en vous rendant sur place est que les programmeurs ont géré : 3D. d'une façon tres particulière. Dans une pièce selon l'endroit où vous vous trouvez, 🧓 panorama diffère completement. Par exemple, du centre de la pièce à un coin; votre angle de visualisation change de telle sorte que vous avez l'impression de prendre pied dans une fabuleuse mise en scene cinématique. Voila pour le visuel. Apprenez maintenant que vous prenez part a un jeu d'aventures bourre d'énigmes particulièrement vicleuses. Il vous faudra apprendre à lire entre les lignes des livres que vous trouverez, à fouiller chaque récoin des pièces que vous visiterez. Et surtout, apprenez à manier vos armes avant de vous lancer dans les méandres de Decerto



oui, mais ...



SPY

Fervent amateur de l'univers de Lovecraft. je ne peux que pester contre la mauvaise utilisation des références distillées dans le jeu. Les scénaristes ont tout mélangé... Trahison! Pourtant, si vous n'avez aucune notion de la mythologie cthulhienne (Cthulhu est un dieu...), vous n'aurez guère de reproche à formuler car le jeu est par ailleurs de

qualité. Les énigmes sont bien pensées et l'action soutenue. Dommage que la maniabilité n'ait pas été revue depuis la version PC. Si vous aimez les beaux jeux d'aventures de bon níveau, sautez dessus...



Trouvez un moyen de faire danse ces fantômes et l'objet place sur la cheminée sera vôtre.



Chaque fois que vous découvrirez un objet, vous pourrez contempler une superbe animation tournante de celui-ci, réalisée en 3D polygonale.



Le monstre tapi dans la baignoire vous empéchera de récupérer la trousse de soin dans l'armoire ainsi que le broc d'eau, fort utiles



résoudre une énigme difficile. Sans vous donner la solution, regardez pien la photo: un objet est apparu.



Les angles de vue sont particulièrement travalllés. Remarquez comme cette angle-ci confère au jeu une dimension nouvelle...



INTERPLAY /IMPORT PRIXE I JOUEUR/AVENTURES

PRESENTATION

84%

Une suave voix anglaise, avec séquences graphique-ment intéressantes.

GRAPHISMES

Quelques bugs subsistent mais, dans l'ensemble, 🖹 3D est superbement travaillée.

ANIMATION

les mouvements du personnage sont un peu lents, mais son animation est de qualité.

Envoûtante, elle utilise pleinement les capacités du CD.

BRUITAGES

86%

Bruit de pas, grincements de porte, tout est retrans-crit avec brio.

DUREE DE VIE

Les énigmes sont viciouses, et 🖺 jou assez long. De longues nuits blanches en perspective.

JOUABILITE

Un temps d'adaptation important est nécessaire, mais patience est mère de toutes les vertus...

Un jeu d'aventures exceptionnel qui vous tiendro éveillé des heures durant. L'adaptation est de bo qualité.

MEGARACIE

Megarace fair partie de ces jeux legendaires qui appartiennent au monde des PC. Rarés sont ceux qui sont passés du côté des consoles Megarace est l'exception qui confirme la règle car il sort ce mois-ci sur Mega CD.

Le but du jeu est on ne peut plus simple: vous dirigez une voiture de course futunste à travers une multitude de circuits. Votre mission consiste à détruire un certain nombre d'adversaires avant de boucler trois tours de piste. Bien évidemment, vos munitions sont limitées en nombre. Il vous faudra donc vous montrer un as de la gâchette. Sur le sol des circuits, vous trouverez différents gadgets qui, selon les cas, vous aideront ou vous mettront des bâtons dans les roues. Freinage, accélération, tête-à-queue ou plein de munitions... Quand le nombre de voitures adverses détruites a été atteint, la course se termine. Avant qu'une autre compétition ne débute, une nouvelle voiture vous est proposée. Ainsi, d'épreuve en épreuve, ce ne seront pas moins de huit voitures qui s'offriront à votre choix. Chacun de ces bolides a ses propres caractéristiques: vitesse de pointe, missiles, cartouches, puissance de feu, blindage plus ou moins important... Maintenant que vous savez tout, ou presque, sur Megarace, je vous laisse prendre les commandes. Bonne chance, futur champion!





Encore un qui ne risque pas de monte sur le podium à votre place!

QUELQUES CIRCUITS

Megarace propose une bonne douzaine de circuits. Certains, à cause de leur sinuosité, vous poseront des problèmes pour détruire vos adversaires.



NEWSAN. Une course noctume qui se déroule dans une ville futuriste. Ambiance glaciale.



MAEVA 1. Un voyage sous l'eau dans un tube étanche.



NEW FAC 1. Un circuit dans un milieu aride et désertique.



NGLOOP. Ce circuit, dont le nom est à prononcer brosse à dents en bouche, vous donnera le tournis.

REVIEW

AVIS

oui, MAIS...



NIIICO

Autant vous prévenir tout de suite, Megarace sur MCD n'a rien à voir avec la version PC que vous connaissez (peut-ètre). Ne vous attendez pas à mille et une couleurs à l'écran. Cette version n'est pourtant pas si mauvaise: l'introduction est certainement l'une des plus belles que l'on puisse voir sur cette machine, les digitalisations du présentateur sont de bonne facture. Mais alors, où est le malaise? Les bugs sont trop nombreux! Superposition dou-

teuse de votre voiture et de celle de l'adversaire, collisions de sprites parfois aléatoires... Sur MD, on a déjà vu beaucoup mieux en la matière!



PRESENTATION

96%

Le CD est utilisé à merveille: images de synthèse dans des tons bleus à gogo. Décapant!

GRAPHISMES

79%

Si les décors sont assex réussis dans l'ensemble, les voitures sont plutôt mal réalisées.

ANIMATION

84%

Les circuits bougent assez lentement mais de façon fluide. Pas de gros ralentissement.

MUSIQUE

90

Profitant du support CD, elle est démente. Reste maintenant à savoir si vous aimez E genre.

BRUITAGES

70%

Ils ne sont pas tout à fait réussis. Le crissement des pneus et 🖺 son des laser sont à revoir.

DUREE DE VIE

75%

Le jeu n'est pas très difficile. Je pense que les mordus du genre le terminerent rapidement.

JOUABILITE

86%

La voiture se contrôle aisément et les commandes au joypad sont très simples.

INTERET

77%

Megarace est un jeu intéressant sur Mega CD, même si sa qualité graphique est pauvre.

ombreuses sont les adaptations de la serie de "La Guerre des étoiles" aur consoles.
Les meilleures – et les plus connues – sont sortes sur Super Nintendo: Super Star Warsier Super Empire Strikes Back. Rassurez vous Lucas Arts et J.V.C. n'ont pas oublie les possesseurs de consoles Sega.
Pour faire une adaptation digne de ca nom, nen progrant.

ne vaut Mega CD. Mais il s'agit ici d'une adaptation de la version CD-Rom PC de Rebel Assault, ce qui constitue en soi un véritable par car les capacités du Mega CD sont nettement intérieures a celles d'un PC équipé d'un CD-Rom Pari gagne: Dans Rebel Assault: yous retrouverez avec delice le cadre le scénario de "Star Wars" Vous devrez accomplir quinze missions. plus difficiles les unes que les autres. Des séquences dites "intermédiaires" yous plonge ront instantanement dans l'ambiance chaque nouvelle mission. Ne boudez pas votre plaisir, elles vous en mettront plein la vue! Notez que la musique de John Williams a été interprétée par l'orchestre sympho-nique de Londres et reproduite avec un son de très haute qualité sur le CD-Rom Megadrive, Allez, c'est parti pour un long penple intergalactique



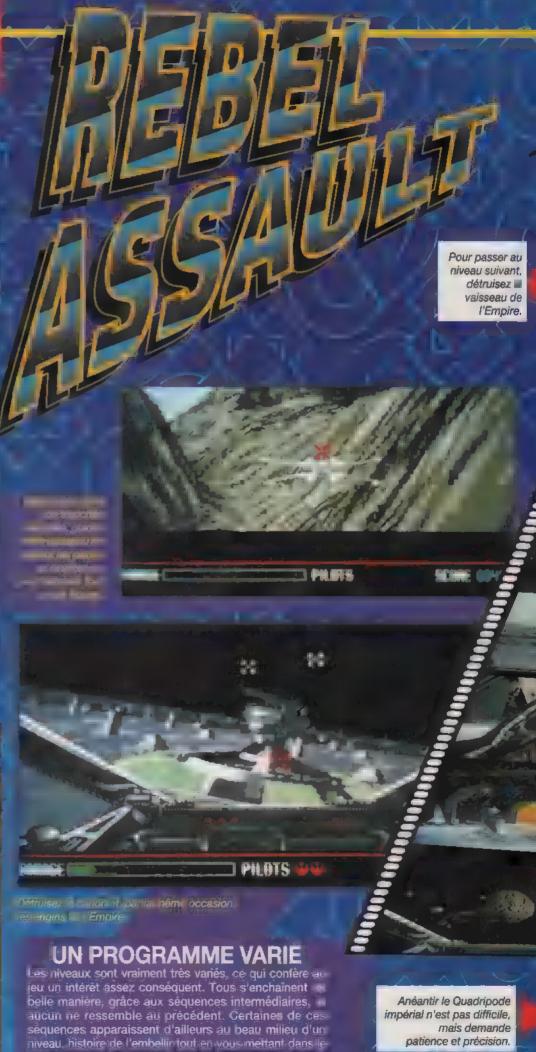
AVIS

oui, mais...



Ceux qui me connaissent (et in pense notamment à maman) ne peuvent ignorer que je suis un grand fan de la série des "Star Wars"... Je les ai tous vus 🛍 revus, pas autant que certains de nos chers amis du défunt Tilt, mais presque. C'est donc avec un plaisir certain que je me suis assis devant mon Mega CD pour essayer Rebel Assault. Malheureusement, le jeu n'a pas été à 🖪 hauteur de mes espérances. Les graphismes n'ont vraiment rien

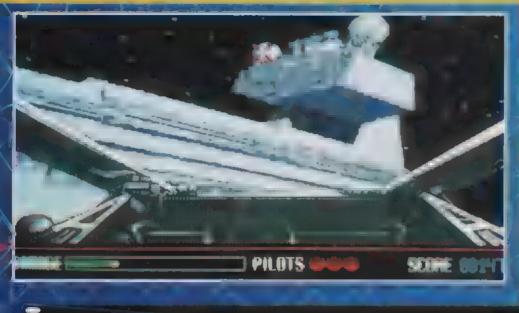
de folichon. Ces fausses images digitalisées, ce n'est pas trop mon truc. Le jeu est par ailleurs un peu lent, et la maniabilité du vaisseau parfois douteuse aux yeux d'un consolmaniaque averti. En revanche, la bande-son est un délice (c'est celle du film: III pied!), IIII les séquences sont variées. Ni top, mi daube.



patience et précision.

MEGALOR

REVIEW





O PHATS



EDITEUR: J.V.C.
DISTRIBUTEUR: VIRGIN I.E
DISPONIBILITÉ: SEPTEMBRE
PRIX: D

ACTION

1 JOUEUR

CONTRÔLE: MOYEN

DIFFICULTÉ: MOYENNE

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3

CONTINUE: PASSWORDS

PRESENTATION

80%

Une intro d'enfer! Des reprises de certaines séquences du film, malheureusement en anglais.

GRAPHISMES

85%

Dans pure tradition de "La Guerre des étoiles", mais les images sont assex mal digitalisées.

ANIMATION

79%

Des accès au disque qui ralentissent l'ensemble. Dommage.

MUSIQUE

95%

La bande originale du film. Un chef-d'œuvre!

BRUITAGES

81%

Pas sublimes, pas mauvais non plus.

DUREE DE VIE

77%

iou est long, difficile. Mais sa mauvaise maniabilité le rend parfois irritant.

JOUABILITE

68%

Il faut constamment anticiper et maniement

INTERET

82%

Un jeu qui aurait pu être très bon avec de meilleurs graphismes et, surtout, une meilleure maniabilité.

ARCADE

ALIEN VS PREDATOR: LE CHOC DES TITANS!

On en rêvait, Capcom l'a fait! Enfin, pas exactement. Capcom reprend en fait ici l'initiative d'une maison d'édition anglaise (Dark Horse Comics) qui a eu en premier la brillantissime idée de réunir les deux plus grands prédateurs de la galaxie dans une série de bande dessinée. Avouez qu'un titre pareil, ça vous fouette les neurones! Mais autant la cartouche sur SFC du même nom était une pure fumisterie mercantile, autant la version arcade de Alien Vs Predator rend hommage aux deux films dont elle s'inspire. Avec en prime quelques idées pas piquées des vers lune présentation soignée, Capcom prouve une fois encore brillamment son sérieux et son professionnalisme.



PREDATOR

EDITEUR: CAPCOM





"CONTACT!" "ON LES FLITINGUUEEE..."

Ces deux citations, tirées respectivement des films "Predator" (quand tous les membres du commando tirent dans la forêt) et "Aliens" (quand Vasquez s'excite contre les aliens), résument à la perfection l'ambiance de ce jeu, qui oscille intelligemment entre le shoot'em up et la beat-them-all. Les personnages que vous incarnez (deux cyborgs... humains ou deux predators) se battent au corps à corps avec in horde d'aliens qui leur tombe dessus. On est donc bien en présence d'un beat-them-all, et d'excellente qualité de surcroît. En revanche, quand la situation devient trop critique, les cyborgs n'hésitent pas à sortir les sulfateuses, tandis que les predators mettent en action leurs lance-missiles. Il là, on rentre de plain-pied dans un shoot'em up. En effet, les phases de tir sont limitées dans le temps par une jauge représentant l'échauffement des armes. On ne peut donc pas tirer en continu, et l'alternance phasez de tir d'action est savamment dosée pour que le jeu soit à la fois intense et varié.

COUPS SPÉCIAUX, ARMES ET BONUS: ON NAGE EN PLEIN DÉLIRE!

C'est simple, Capcom a condensé III en un seul titre tout ce qui a fait le succès de ses précédents jeux. Il y a, par exemple, deux coups spéciaux à III Street Fighter II par personnage, fait très rare dans un beat-them-all. De Final Fight, on retrouve les bonus de vie et les barres d'énergie des combattants. Comme dans les nombreux jeux de baston (Cadillacs & Dinosaurs, Warriors of Fate et compagnie...), différentes armes font leur apparition au cours du jeu, toutes inspirées des films. Le disque des predators? Il y est! Les mitrailleuses lourdes d'"Aliens"? Elles y sont! Et, en prime, on retrouve même les bruitages originaux. Les créateurs du jeu sont des passionnés de cinéma fantastique et ils s'en sont donné à cœur joie pour recréer les mondes d'"Aliens" et de "Predator" dans un jeu d'arcade. Du grand art!



missiles des pradators dévestent tout sur leur passage infineureusement, le délai pour recharger est assez long



pakir toutes in armes utilisées dans le film "Aliena", el la das, evés las mément he discrete!



minning ca superbe coup de pied sauta avec appui sur la lanca Quels athlètes, com-

KONCI

JEUX VIDÉO - JAPANIMATION Une oasis de bonheur vous tend les bras!

PARIS 11 ème

123 bd Voltaire Métro Voltaire

Tél: 44 93 51 30

LYON 7ºme

12 rue Marc Bloch Métro Jean Macé Tél: 78 72 30 88

ANNECY centre

nuncta Falis

35 rue Someiller Bus 1, 2, 3

Tél: 50 52 30 53

Service VPC

Pour commander Tél: 78 72 30 88 de paris faire le 16

KONCI POWER KIT



60 Hz !!

Transformation
Super Nintendo 50Hz
en SFC 60 Hz

Délai : 1 jours dès réception

149 frs !!!

Pose comprise

- Commutation en 50/60 Hz à tout moment

- Plein écran, sans bandes noires, vitesse augmentée de 20%.

529f

529f

459f

 Plus besoin d'adaptateur! Tous les jeux passent! Avec notre processeur POWER KIT c'est la compatibilité TOTALE.

ation to 50Hz Hz réception

DBZ 3 Action Game 24 Mb de pure baston! Dispo le 26 sept. soit 5 jours avant la sortie officielle au Japon!!!

Prix promo:599F*

EXCLUSIF!

En avant première, venez découvrir le jeu DRAGON BALL Z:3 à la boutique KONCI

SUPER FAMICOM

Dragon Ball Z3 New 639f Dragon Ball Z2 429f Demon's Blazon 569f Fatal Fury Special 519f Fighter's History 489f Final Fantasy 6 589f Mortal Kombat 2 529f Nosferatus 589f PC Kid 529f Ranma 1/2 4 429f Rocky et pocky 2 529f Samouraï Spirits 639f Sailormoon S 529f Soccer shoot out 498f Super Metroid 389f Super street fighter 2 (US) 549f Wild trax 529f Wild gun 549f

Yu Yu Hakuscho

Breath of fire (US)

Super Game Boy

Samouraï Spirits

Le fameux méga hit
NEO-GEO enfin adapté sur
Super Famicom
Cartouche 32 Mb
PRIX KAMIKAZE!
599 frs*-

pour les 50 premières commandes

Dispo # 19 Septembre

NEO GEO

Néo Géo CD-ROM dispo à partir du 9/9/94, avec 21 jeux CD.

ı.	Aero ngnter	14901
1	Aggressors of dark Kon	nbat1490f
L	Art of Fighting 2	1350f
Į,	Fatal Fury Special	1290f
)	Karnov's Revenge	1090f
5	Samouraï Shodown 2	1490f
1	Super Sidekick 2	1350f
	Top Hunter	1490f
	World Heroes 2 jet	1400f
Ų	Et un très grand choix d'e	occasions

JAPANIMATION

Figurines Mega SD DBZ
Figurines Battle Collection
Figurines résines Saitor Moon

Rami card Cardass DBZ à partir de 2F Cartes autocollantes

Cardass Station DBZ Porte-clés DBZ Trousses DBZ

Jeux de cartes à jouer

Agenda DBZ Posters

Posters géants tissu

■ANGA DRAGON BALL 38

Nombreux Manga:

Dragon Ball, Ranma 1/2, City Hunter, Hokuto no Ken, Ana no Keiji, Boy, Gunm, Saint Seiya, Stam Dunk, manga pour adultes... etc etc. Animé Comics DBZ

MEGADRIVE

32X bientôt dispo	Tel.
Fatal Fury 2	480f
Sailormoon	480f
Street of rage 3	380f
Super Street fighter 2	529f
Samourai Spirits	Tel
Virtual Racing	489f
Jeux MegaCD	Tel.

NEC & SONY

Nec FX 32 bits bientôt dispo en Novembre !!! Sony PSX bientôt à Paris

Bon de Commande

A compléter et à retourner à KONCI - Service VPC - 12 rue Marc Bloch 69007 Lyon

Nom, Prénom :	Référence	Prix
Adresse :		
Code postal : Ville :		
N° de Tél :	Port : Console 50f / autre 30f / CR 40f Chèque □ Mandat □ Total à payer	

ARCADE

Dongeons & Dragons TOWER OF DOOM

EDITEUR: CAPCOM



Motivé par présence son chef, l'ogre, le peur koboki n'hésite pas à attaquer la magicierne gunpossède de redoutables sortileges

L'AVENTURE, C'EST L'AVENTURE.

Bien qu'il adapté aux besoins jeu d'arcade (action difficulté concentrées au maximum pour inciter le joueur à ressortir la monnaie), D&D Tower of Doom reste bel et bien un jeu de rôles et, à ce titre, laisse une certaine liberté d'action. À certains passages cles dans l'aventure, plusieurs chemins s'offrent à vous chacun recelant moult créatures trèsors. Suivant vos choix, les monstres de fin de niveau changent, et parfois même certains passages secrets cachant des trèsors fabuleux apparaissent. Il vous faudra recommencer bon nombre de fois le jeu pour affronter tous les monstres, à l'instar de Golden Axe III (amenez de la monnaie...). Mais qu'à cela ne tienne, cette liberté est tout à fait dans l'esprit du jeu de rôles D&D. Sans maître de jeu pour vous guider, je vous déconseille vivement d'alter combattre l' dragon rouge.





Entre chaque mission, n'oubliez pas de returnit inime d'armes cher le marchane Départse



nem s'appelle une lightningnem s'an l'occumence cette boule d'électricité transformée on un ayon



icore plus iolie

crisont nombreux, et bourrés de trésors ils sont ien gardési

Pour les petits malins qui jouent comme des bourins, je rappelle que les trolls n'aiment pas le feu.



es dragons noirs crachent de l'acide! Même les guerriers ne résistent pas longtemps. Quand ces bestioles se dégagent les bronches, ne restez pas dessous!

UN NAIN, UN CLERC, UNE ELFE ET UN GUERRIER

On ne pouvait rêver mieux comme équipe d'aventuriers. Et si vous avez la chance de jouer quatre simultanément, vous occirez sans peine la plupert des monstres. Les quatre personnages, typiques Dungeons & Dragons, ont été crées dans les règles de l'art, et ils gagnent meme de l'expérience au cours de l'aventure, obtenant des points de vie supplémentaires de nouveaux sortilèges. Outre les attaques normales a l'epée et la masse bénéficient selon veurs compétences d'une action spéciale: tir à l'arc, lancer de dague ou de marteau, sortilèges, anneaux et potions magiques. Capcom a réussi a adapter Dungeons & Dragons en arcade tout en restant fidèle à l'esprit du jeu de rôles.



CAPCOM ET T.S.R.:

En cet an de grâce 1994, le respectable compagnie T.S.R. a prêté son illustre licence Dungeons & Dragons à l'honorable société Capcom, souveraine des jeux vidéo. Capcom ne s'est pas contenté d'acheter à prix d'or un titre prestigieux pour ensuite faire un pourri. Non, Capcom, fidèle à sa réputation, signe avec Tower of Doom un beat-them-all de qualité, double d'un zeste d'aventure qui enchantera tous les passionnés de jeux rôles.

LE MARIAGE DU SIÈCLE !

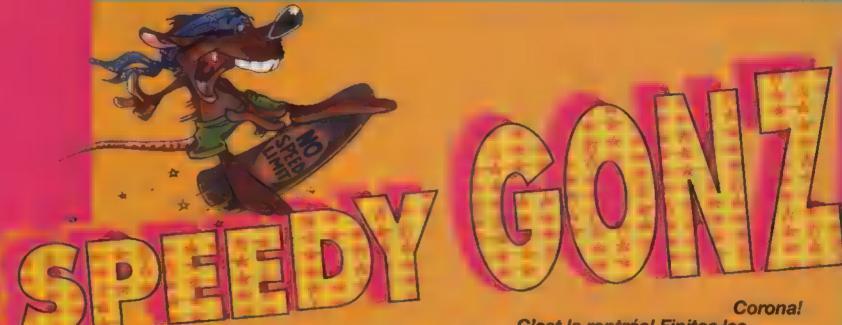


VISEZ LA TETE Avec Lock on, vous jouez contre l'ordinateur la plus puissant du monde :





Chaque joueur porte une visière sur laquelle se trouve un voyant infrarouge qui capte le signal du pistolet adverse. Lorsque signal est capté, il suffit de tirer rapidement pour toucher l'adversaire et lui enlever un point de vie. Vous n'avez que 9 vies pour essayer de vous en sortir



C'est la rentrée! Finitos les

vacances, le sable fin, la mer bleue, le soleil haut perché dans un ciel sans nuages, les jolies pépettes en maillot brésilien, les glaces à la menthe qui coulent le long du bâtonnet, les parties de beach-volley, le fromage fondant sur un bon chili con came (?!?). Place au cahier à petits carreaux pour faire plaisir au prof de maths, au classeur bleu pour vos médiocres dissertations de français... Et n'oubliez pas de couvrir votre bouquin d'anglais puisque la prof en a décidé ainsi. J'te me les boufferais, moi, leurs foutus cahiers, et le cartable avec, en moins de temps qu'il ne le faut pour l'écrire!



GAME BOY



TETRIS 2

Lorsqu'un Tetris débarque à la rédaction, tout le monde est heureux. Avec

ce nouveau Tetris sur Game Boy, nous l'avons été doublement car le principe du jeu a été totalement repensé. Tetris 2 est toujours un jeu de réflexion à part entière, mais le but n'est plus ici de faire des lignes, mais de détruire des cristaux par groupe de trois (un peu dans le style de Dr Mario). Le jeu sera disponible en septembre. Quant à la version Super Famicom, elle est testée dans ce numéro sous le nom de Tetris Flash, et présentée à Chicago sous le nom de... Tetris 2.



GAME BO

65%

WORLD CUP USA 94

Quelle idée que de vouloir adapter World Cup USA 94 sur Game Boy!

Hein? je vous le demande! Tout le monde sait parfaitement que dés l'instant où il y a du mouvement sur l'écran de la portable Nintendo, il est très difficile de s'y retrouver! Alors, imaginez un peu le résultat quand les joueurs sont vus du dessus et qu'ils sont plus petits que Bomboy à la naissance! Heureusement que la Super Game Boy sort en France ce mois-ci, on y verra déjà beaucoup plus clair sur une télé que sur l'écran LCD! Et je préfère ne pas vous parler des écrans d'options, incompréhensibles...



WECADRIVE

85%

COMBAT CARS

Une course de voitures où tous les coups sont permis: missiles,

tirs de fusit, colle, huile... En mode 1 joueur, vous vous mesurez à cinq concurrents sur les circuits. En équipe de deux, vous vous alliez à un autre personnage pour mettre la pâtée à tout le monde et, en face à face deux joueurs, vous serez seuls sur la piste. Vous pouvez sélectionner huit personnages possédant chacun ses propres caractéristiques, lesquelles sont détaillées sur une fiche d'introduction. Vous gagnez de l'argent chaque fois qu'un tour de circuit est bouclé: augmentez donc les performances de votre voiture par vos achats et n'oubliez pas les munitions. Un jeu marrant et bien réalisé, même si diriger les voitures est loin d'être évident.



SUPER 55

BIOMETAL

On ne peut pas leur en vouloir, ils ont voulu faire un super

shoot'em up à la Super Aleste... mais la barre était placée trop haut... Moralité, c'est assez beau graphiquement mais injouable. Pourtant, le vaisseau va très vite, trop d'ailleurs, vu la quantité incroyable de sprites à l'écran. Alors, forcément, ça sature: des parties de sprites disparaissent dans la nature et les ralentissements sont fréquents! En plus, côté armement, c'est un peu pauvre: six tirs différents, point final. Avec tout ça, on galère pour finir les niveaux: forcément, on ne voit rien! Le seul moyen d'y arriver, c'est en mode Easy, avec un paddle turbo, mais les ralentissements deviennent alors quasi permanents...





80%

Le Livre de la jungle

La NES nous parie de son placard: "Pour une fois que j'ai droit à une ver-

sion meilleure que celle de Gigi [sa petite sœur, la GB], laissez-moi causer! Les dix niveaux du jeu vous emmènent en balade dans la jungle, sur un arbre, la rivière, le viltage, etc. à la recherche de diamants. Vous devez atteindre le quota de gemmes demandé pour finir le niveau et certains sont très bien cachés... Bref, c'est le même jeu que sur GB sauf que moi, j'ai des graphismes sympa, une animation assez fluide, et même si Mowgli pédale dans la semoule pour freiner, au moins, il fait sourire avec ses mimiques!"



SUPER

81%

MICKEY'S ULTIMATE CHALLENGE

Ce jeu de réflexion en solitaire, très facile, est destiné aux plus jeunes

d'entre vous. Vous dirigez, au choix, Minnie ou Mickey dans un jeu très varié qui mettra à l'épreuve votre mêmoire et votre jugeote. Les graphismes sont dans la grande tradition Disney. En effet, plusieurs épreuves s'offrent à vous (voir test dans C+ n° 31, publié à l'occasion de sa sortie aux Etats-Unis). Le jeu sera disponible en septembre, en version française.



GAME BOY

89%

MORTAL KOMBAT II

L'adaptation est fidèle, les personnages toujours aussi violents, les sprites de bonne taille et les coups

spéciaux faciles à réaliser. Acclaim nous propose une suite de son Mortal Kombat qui mérite notre attention à tous égards, même si l'animation est un peu saccadée. A la différence de la version SNIN, vous ne pourrez ici incamer que huit personnages, et les décors sont moins travaillés. Ca va saigner en monochrome...



MEGA CD 88%

FIFA INTERNATIONAL SOCCER CHAMPIONSHIP EDITION

Je suppose que tout le monde a entendu parler de FIFA International Soccer, élu meilleure simulation sportive de l'année 1993 sur Megadrive? Voici aujourd'hui l'adaptation de ce superbe jeu sur Mega CD. Mais était-il nécessaire de sortir ce jeu sur i support CD? Mis à part les images digitalisées (très mauvaises, il faut bien le reconnaître) et la bande-son (excellente, avouons-le), le jeu est en tout point identique à la version cartouche. Cela devient une (mauvaise) habitude chez Electronic Arts!



SUPER 8

THE INCREDIBLE HULK

La saga continue... Après la SMS, la GG, et la MD, voici que notre gros ami

vert arrive sur SNIN. Graphiquement de qualité et, surtout, tout à fait dans l'ambiance des comics. The Incredible Hulk propose une action soutenue mais un peu répétitive. Les ennemis rencontrés, directement issus de la bande dessinée, sont parfois très coriaces. Vous allez en suer à grosses gouttes vertes. En ce qui concerne les animations, il n'y a rien à redire. Seules les manipulations pour les coups spéciaux sont peu aisées mais quand on aime...

GENIAL UN T.SHIRT DBZ POUR 600 F D'ACHAT

CONSOLE GAMES

NEO-GEO 10 % - 30 % - 50 % suivant les titres

VPC : CONSOLES GAMES - 153, rue E. Gruyelle 62110 HENIN-BEAUMONT - Tél. 21 76 23 26 102 Bis, Rite de Lille-62300 LENS - Tél. 21 67 48 10

NEUF - OCCASION - REPRISES POUR COMMANDER TEL AU 21/76/23/26 (Paris faire le 16)

SUPER NES	neuf	occase	reprise
Console 50/60 hz	849	649	tel
Super SF2	490	350	250
DBZ 4	599	tel	tel
Mortal Kombat 2	479	tel	(a)
Jungle Book	449	tel	tel
Rushing beat 3	179	tel	tel
Fatal Fury Sp.	499	390	250
World H. 2	549	390	250
Soccer Shoot out	449	tel	tel
Fifa Soccer	389	tel	tel
PC KID	499	350	250
Samourai Showd.	599	tel	lel ·
Autres titres	tel	tel	tel

MEGADRIVE	neuf	occase	reprise
Console + Sonie	549	400	300
Super SF2	449	350	250
DBZ	399	300	200
Land stalker	390	300	200
Ranma Centy	399	300	200
Jungle Book	390	300	200
Virtua Racing	490	350	250
Pete Sampras	349	300	200
Mortal Kombat 2	429	tel	tel
Eternal champion	290	tel	tel
Shining Force 2	290	tel	tel
Fifa Soccer	349	290	200
Autres titres	tel t	tal	tel

3 D O	neuf	occase	reprise
Console Pal	3690	2990	2000
Road Rash	390	350	250
Schok Wave	390	350	250
Alone in the dark	390	350	250
Autres titres	tel	ıcl	tel

Console + Jeu	1990	1390	1000
Worl Heroes Jet	990	790	600
Side Kicks 2	990	790	600
Samourai Showd.	990	790	600
Art of Fighting 2	990	749	550
Fatal Fury 2	590	490	300
Fatal Fury Spéc.	990	790	600
3 Count Bount	690	490	300
King of Figters	tel	tel	tel
Worl Heroes 2	590	490	300
Autres titres	tel.	tel	tel

neuf

occase

reprise

NEO GEO

	M	Al	NGA	S 8	G	00	DIE	S	1
M	ANGA	SI	DBZ	(noi	& b	1.) 1	à 38	35	F
M.	ANGA	SI	DBZ	(cou	leur)			69	F
FI	LMS E	B	Z 1 à	12				.129	F
C	ARTE	SI	POST	ERS	FIG	URI	NES	ETC	1

FRAIS DE PORT : JEU 20 F, CONSOLE 50 F, CRBT # F ENVOI COLISSIMO 48 HEURES





GAME BOY

CHESSMASTER 2

Chessmaster 2, c'est un peu comme Miss Pacman: on a ajouté un nœud

dans les cheveux de Pacman mais le jeu est exactement identique! Une arnaque, quoi... Le principe est le même pour Chessmaster 2: mis à part l'écran-titre, qui est devenu noir (textes en blanc) alors qu'il était blanc (textes en noir) dans la précédente version, le jeu n'a pas changé d'un iota! Il est toujours aussi sympa (forcément), mais les fans d'échecs n'auront rien de nouveau à se mettre sous la dent côté options. Plusieurs niveaux de difficulté, sauvegarde de la partie, mode Spécial pour apprendre à jouer, jeux à deux (avec le Game Link), retour sur les coups... Le tout doté de graphismes clairs et d'une jouabilité excellente... Un bon jeu, oui, mais qui date de... 1991!



GAME BOY

TOM & JERRY

Tiens, re-voilà les deux allumés de la maison! Le chat et la souris se cour-

sent tout au long de niveaux qu'ils traversent à fond la caisse (celui qui gagne mangera-t-il l'autre?). Vous démarrez chaque étape de platesformes avec Tom ou Jerry et devez rejoindre votre acolyte le plus vite possible en récoltant un maximum de bonus. Pour Tom, ce sont des poissons et pour Jerry, du fromage, of "course". Les graphismes sont sympa et l'animation très correcte. Mais ce jeu, semble-t-il assez long, ne révolutionnera pas l'univers du jeu vidéo: tout cela est archi-classique et pourrait dater d'il y a deux ans...



FATAL FURY 2

Le célèbre Fatal Fury 2 arrive enfin en version française sur Super Nintendo. C'est clair, ce jeu fait partie des

meilleurs jeux de baston sur console. Douze personnages, de jolis décors qui changent de round en round, à mesure que le temps passe, mais aussi de beaux dégradés et des mélodies géniales qui vous font plonger en direct "live" au cœur des combats. Alors, si vous vous sentez prêt à participer aux tournois, foncez dessus sans crainte en attendant Fatal Fury Special,



PC ENGINE

ADVANCED VG

A l'exception de ce qui se fait avec l'Arcade Card, la production de jeux

de baston sur le CD-Rom de la PC Engine est quelque peu médiocre. Alors, quand l'on tient un jeu de baston de qualité qui n'utilise pas cette fameuse carte, on ne le láche plus... Les personnages, tous féminins, possèdent des coups spéciaux tout à fait convaincants. Les décors sont particulièrement colorés, la musique et les bruitages sont de qualité... Bref, nous sommes dans le domaine du très acceptable.



Pete Sampras Tennis

Un super-jeu de tennis débarque sur la portable de Sega. Vous pouvez

jouer en match simple (Challenge), en Tournoi et en Coupe du monde. Coup droit, lob, smash et "plongé" sont au menu. Les parties peuvent durer jusqu'à une heure ou deux, comme dans la réalité! Les courts sont en dur ou en terre battue mais, malheureusement, et c'est le seul défaut du jeu, la balle réagit exactement de la même manière... Les graphismes sont beaux, les sprites bien visibles, le tableau de score très net, bref, tout est parfait. Vous pourrez même revoir le demier échange et étudier les statistiques. De vraies parties de tennis!

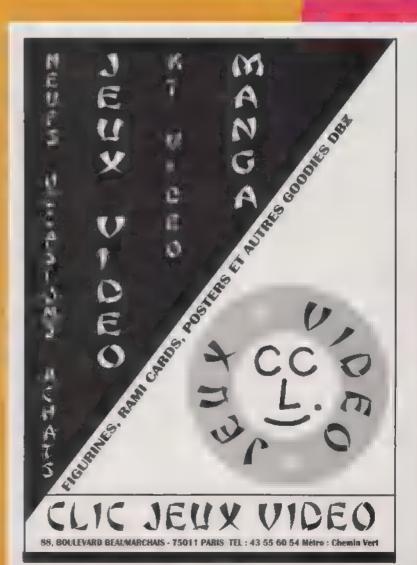


MEGA CD

WORLD CUP USA 94

Mais qu'est-ce que cela veut dire, hein les gars? Pour qui nous prennent-ils, chez US Gold? Ce n'est pas parce que

le plus connu des groupes allemands. Scorpion pour ne pas le citer, a composé deux chansons du jeu qu'il faut se croire obligé d'adapter World Cup USA 94 sur Mega CD! US Gold se prendrait-il pour Electronic Arts? Toujours est-il que ce jeu est le même que la version cartouche et qu'aucune image digitalisée n'est disponible! Non mais je rêve! Ze Killer, pince-moi! Aïe, non, arrête, je plaisantais!



CONSOLES +
RUBRIQUE COURRIER
75754 Paris Cedex 15

Snif! les vacances sont terminées et c'est bien triste pour tout le monde. C'est vrai quoi, vous allez de nouveau vous pointer à l'école et les profs vont. à nouveau, devoir vous supporter durant toute une année! Et pour moi, à la rédaction, c'est exactement la même chose: je n'ai été tranquille que durant quelques semaines seulement. Comme il n'y avait personne dans les bureaux, j'en ai profité pour faire quelques changements: j'ai repeint les murs en jaune canari, installé une demi-douzaine de baignoires afin d'avoir ma piscine privée à moi et découpé du bois dans la salle des tests afin de me construire une petite hutte en vue de l'hiver qui, selon Trollie, sera très rude. Enfin, histoire de me détendre, j'ai invité quelques copains à venir faire une superbouffe... Bien sûr, j'ai ensuite passé trois jours à tout nettoyer. Enfin, ce n'est pas très grave car je me suis vraiment éclaté! Mais assez ergoté. passons au courrier tout frais de cette rentrée scolaire 1994-1995! Un mot encore, qui concerne les concours que votre serviteur organise: on arrête avec les timbres, j'en ai par-dessus la tête, au sens propre (même en levant les bras, je ne suis pas à la hauteur!). Pour les montages, on continue encore un mois, ils sont tellement poilants que je suis recouvert d'une épaisse toison du bout du nez à la pointe des orteils, mais pas encore assez nombreux. Alors, à vos ciseaux, ruez-vous sur la colle!

Bomboy, peintre le matin, plombier le midi, fatigué le soir!

LA GRANDE VENGERESSE, LE RETOUR!

Salut, ô Bomboy, (grand) roi des nains et guerrier à la hache folle formidable!

J'adore Consoles+ et je trouve ta rubrique (qui devrait s'appeler "C-Puce", non? Je plaisante, je t'avouerai même que je trouve le petit très trognon *) vraiment hyper super méga géniale. Mais permets-moi de passer un peu rapidement (tout est relatif) sur les

compliments (même mérités). Je me dois en effet de hurler de toute la force de mes petits poumons roses mon indignation et la furie destructrice qui m'envahissent: j'ai dû lire et relire plusieurs fois la rubrique du courrier du n° 31 de Consoles+ pour vérifier que je ne m'étais pas trompée! Malheureusement. non! Un abruti de schmoutz pas beau veut retirer Ze Killer?!? Kekseksa? II va pas bien! En tant que fervente admiratrice du beau destructeur masqué, j'aime autant le prévenir tout de suite: si ie le croise dans la rue, il a intérêt à changer de trottoir! S'il ne le fait pas, je sens que ma

tronçonneuse douze lames spéciale "boucherie de groupe" toute neuve va se faire une indigestion!

Franchement, il faut bien que quelqu'un descende les daubes! En plus, il le fait avec beaucoup d'humour (noir... et rouge!). Et s'il s'en va, je ne réponds plus de rien!
Bon, c'est pas tout ça, mais j'ai quelques questions à te poser:

- 1) Est-ce que tu portes des talons hauts? 2) Est-ce que Ze Killer garde son masque même pour dormir (j'en profite pour lui signaler que j'adore son look)?
- 3) Bomboy, où trouver des trolls? J'ai cherché partout sans résultat, et je commence vraiment à désespèrer!
- 4) Est-ce qu'un nouveau Zeida sur SNIN est prévu?
- 5) Que penses-tu de Dragon Ball Z 2 et de Wolfenstein 3D?
- 6) Je vais m'acheter Dragon Ball Z 2 en français. Crois-tu que ça vaut la peine d'acheter Super Street Fighter II en import?

Voilà, c'est tout, j'espère que ça n'a pas été trop long et que tu ne t'es pas endormi en route! Je tiens à te dire gentiment que malgré toute l'admiration que je te porte, si jamais tu ne publies pas ma lettre, je passerai faire un tour à la rédaction. A côté de moi, Ze Killer aura l'air d'un enfant de chœur!

Bon, je te fais confiance, alors bisous sur la



Ludovic Le Toux

moustache et à "+"!

Une fan de Ze Killer et de C+: la grande (enfin presque) vengeresse devant l'éternel

P.S.: Combien de lettres reçois-tu par mois? Est-ce que tu les lis toutes?

* Je ne dépasse pas moi-même le mètre soixante!

Quel bonheur que lire le courrier d'une jeune fille! Cela donne un air de fraîcheur à la rubrique, vous ne trouvez pas? En plus, écrite d'une encre bleu turquoise, j'ai l'impression d'être face à la mer des Caraïbes! Mais assez de romantisme, passons tout de suite à tes réponses, ma petite vengeresse adorée...

1) Il est vrai qu'il m'arrive de porter de temps en temps des chaussures à talons hauts! Le premier qui rigole, je lui broie les chevilles avec ma toute nouvelle hache de chez Brictruc! En effet, quand je suis invité à des soirées prestigieuses dans la haute société de la magie, la coutume est de porter aux pieds des chaussures à talons hauts. Les miens mesurent environ trente-deux centimètres! Qui dit mieux?

2) Je vais te dire quelque chose, ma très chère vengeresse, Ze Killer ne porte pas de masque! La tête que tu vois chaque mois dans sa rubrique est vraiment la sienne! Je

sais, cela peut surprendre, mais c'est la stricte vérité. Je déconseille d'ailleurs aux personnes sensibles de lui poser cette question: cela le met dans une rage folle et il charcute tout ce qui passe sous sa main dans un rayon de trois cents mètres! 3) Je vois que les trolls t'intéressent... Il est. hélas! impossible en France de trouver un troll. Cet animal, si j'ose dire, réside uniquement dans ma région natale: la Pennsylvanie du Nord. Là-bas, les boules de poils. comme on les appelle, pullulent. Il est impossible de marcher plus de cino minutes sans en croiser un. Si tu veux apprivoiser un de ces spécimens, il va y avoir un problème: Bourfor, le roi de Pennsylvanie du Nord, refuse de laisser les trolls quitter le pays. Moi seul, Bomboy, ai eu l'autorisation de le faire, en raison des relations privilégiées que j'entretiens avec sa belle-sœur. 4) A l'heure actuelle, un nouveau Zelda sur SNIN n'est pas prévu. Je ne sais pas s'il en sortira un nouvel épisode sur cette console. Selon la rumeur, la suite sortira avec la nouvelle console de Nintendo: l'Ultra 64, exprojet Reality (je trouve d'ailleurs ce nouveau nom complètement débile: Ultra 64, cela ne vous fait pas penser à une marque de lessive plus qu'à une console de jeu? Moi, sil). Je peux par contre affirmer qu'un nouvel épisode des aventures de Zeida sur console NES est sorti, il y a de cela quelques mois, au Japon! Dès que possible, plus de précisions, photos à l'appui, dans la rubrique de Banana San.

5) Je vais être, comme à mon habitude, très

franc: je n'aime pas le jeu de baston Dragon

Ball Z 2; je trouve les décors du jeu pauvres et moches. Les programmeurs ont dû être victimes de la mouche tsétsé, probablement... Bien sûr, ces propos n'engagent que moi. Cependant, comme vous avez pu le voir dans le numéro précédent, le nouveau Dragon Ball Z. le Dragon Ball Z 3, dispose de graphismes bien plus détaillés et soignés. Lorsque l'aurai l'occasion d'y jouer, je changerai peut-être d'avis! Wolfenstein 3D, par contre, fait partie de mes ieux favoris: l'aventure est longue et vraiment angoissante. Les graphismes sont assez sympathiques, bien qu'il faille se faire à une pixellisation importante des décors et des sprites. Mais moi, quand j'aime, je sais fermer les yeux sur les menus défauts! 6) Je viens à l'instant de iouer avec le tout nouveau tout beau Super Street Fighter II. Je peux te dire tout de suite qu'il ÉCRASE de toute sa

beauté le pauvre DBZ 2! Cependant, je me demande si SSF II en import vaut la peine d'être acheté quand on possède déjà SF II Turbo... En import, ca va en effet te coûter la peau des fesses (roses comme tes poumons?). Connaissant Capcom, je suis quasi certain qu'il vont nous sortir le Super Street Fighter 2 Turbo d'ici à six ficheraient de nous que cela ne m'étonnerait pas. Je vais leur envoyer Ze Killer,



Benjamin Bernatet

ONSOLES (E)

Tu coinces dans ton jeu préféré?



Pas moyen d'aller plus loin !

Tu cherches

des vies,

des armes,

de l'énergie

supplémentaire,

Tu veux voler et pas moyen de décoller...



Finie l'angoisse, tu peux nous joindre 24h/24, 7 jours/7 et poser tes questions sur le



la ligne des tips les plus inédits

CONSOLES + RUBRIQUE COURRIER 75754 Paris Cedex 15

cela leur remettra les idées en place, tiens! Voilà, j'en ai terminé avec tes questions, ma grande vengeresse devant l'éternel... Au fait, ce n'est pas parce que ta lettre a été publiée que tu n'as pas le droit de passer à la rédac'... Tout ce que je te demande, c'est de faire attention à ne pas me marcher dessus!

> Bomboy, grand admirateur de la Vengeresse devant l'éternel

CURIEUX QUE CE LECTEUR NOMMÉ THOMAS...

Cher Bomboy, ô grand nain parmi les nains, je dois te dire que ton mag' est cosmiquement super génial! En effet, je le lis depuis le numéro 78. Comment ça, il n'est pas encore paru? Que fait la police?

Bon, fini les compliments, je dois te poser quelques questions.

- 1) Pourrons-nous utiliser nos anciens jeux Game Boy sur la Super Game Boy? Si oui, seront-ils en couleurs?
- 2) La Nintendo 64 bits sera-t-elle à la hauteur?
- 3) Je dispose d'un budget limité. Devrais-je craquer pour Rock'n Roll Racing ou bien pour Val d'Isère Championship?
- 4) A l'heure actuelle, quelle est la console la plus rentable du marché?

Voilà, ma lettre s'achève. Mes amitiés à Trollie et à toute l'équipe de Consoles+ (surtout à Ze Killer).

Thomas, le lecteur curieux P.S.: Merci de répondre.

Thomas, toi qui te surnommes le lecteur curieux, ta lettre est assez courte, tout comme tes questions. Elles sont cependant pertinentes et c'est pour cela que je vais me faire une joie d'y répondre!

1) Oui, tout à fait, il est possible de jouer avec ses anciens jeux Game Boy sur la Super Game Boy. Et en couleurs. Mais, détail non négligeable, sache que les anciens jeux qui seront branchés sur la Super Game Boy ne disposeront que de quatre couleurs. Et c'est toi qui choisiras lesquelles. Pour cela, un programme de dessin sera fourni avec la Super Game Boy. Tu personnaliseras donc toi-même chacun

de tes jeux! Seconde remarque, aussi judicieuse que la précédente et néanmoins complémentaire: les jeux spécialement concus pour la Super Game Boy bénéficieront d'environ cent trente couleurs! Une perspective enchanteresse, n'est-elle pas? 2) A la hauteur de quoi, ou de qui? Comparé à ma taille, il est clair que la Nintendo 64 bits, maintenant appelée Ultra 64, sera avec la Jaquar la console la plus puissante du marché! Connaissant le sérieux et l'envergure de la société Nintendo, je pense que nous sommes en droit d'attendre beaucoup de l'Ultra 64! Sache, par ailleurs, que Nintendo s'est allié avec Silicon Graphics, la société à qui l'on doit les fabuleux trucages de Terminator 2 et de Jurassic Park! 1995 sera une année faste pour les nintendomaniaques.

3) Thomas, il ne tient qu'à toi de décider: Rock'n Roll Racing est un jeu génial. On peut y jouer à deux simultanément, les différentes courses sont nombreuses, la musique géniale et l'ambiance chaude. Val d'Isère Championship est, lui aussi, fort sympathique: les mouvements du skieur sont formidablement bien rendus, la vitesse du scrolling époustouflante (peut-être même un peu trop) et les différentes courses sont très variées. Bref, je me sens incapable de décider à ta place!

4) Il faut bien s'entendre sur le terme "rentable". Pour moi, une console rentable est une console vendue à un prix raisonnable.

possédant de nombreux jeux de toutes sortes à des coûts abordables. La Megadrive ne vaut plus très cher, et sa logithèque est énorme. De plus. les jeux ne sont pas excessivement chers. C'est, pour moi, une console rentable. La Super Nintendo est encore un peu moins chère que la Megadrive. Sa logithèque, en revanche, est un peu moins fournie que celle de sa concurrente, et le prix des jeux, hélas! plus élevé. Cependant, la Super Nintendo demeure également une console rentable. La Neo Geo est une console de jeu assez chère. Les jeux sont assez nombreux (beaucoup moins, il faut le reconnaître, que sur la SNIN et la MD). Le hic, c'est le prix de ces jeux: entre 1 000 et 1 700 francs! Il ne faut pas se tromper dans son choix. A mon avis, la Neo Geo n'est rentable que pour ceux qui ont les moyens de se payer un

jeu par mois (ils ne doivent pas être très nombreux!). La 3DO est une console très chère, pour l'instant, et sa logithèque n'est pas vraiment étoffée. Le prix des jeux est le même que ceux de la Super Nintendo. Mieux vaut donc attendre avant de se lancer dans l'achat d'une telle console! En conclusion, et en fonction de tes (petits) moyens financiers, il me semble que seules la MD et la SNIN peuvent être considérées comme des consoles "rentables" pour toi.

Bomboy, conseiller auprès de messire Thomas le Curieux

CHA "FABIEN" ET FOUS?

Salut à C+ et à toute la rédaction. Bon, si tu veux, j'aimerai te poser quelques questions.

1) Pourquoi l'adaptateur NES/SNES est-il en retard?

- 2) Le CD-Rom de la Neo Geo sortira-t-il? Et quand?
- 3) Est-il vrai que la Neo Geo 2 sera moins chère que la Neo Geo?
- 4) La Mars est-elle identique à la Megadrive 32? Si oui, pourquoi la Mars coûte-t-elle 400 francs et la MD 32 1 300 francs?
- 5) Quand la Saturn et la 64 bits de Nintendo sortiront, est-ce que la NES et la Master System disparaîtront?

Fabien Manhes



Excuse-moi encore, Fabien, pour ce jeu de mot complètement stupide. Il a cependant beaucoup fait rire mon troll: "Alorrrs bedite chenapane. comment allez-fous? Cha Fabien?" 1) Curieux comme ie suis, i'ai fourré le nez dans un journal suédois. Et quelle n'a pas été ma surprise de voir, sur une page de publicité, qu'un magasin proposait

cet adaptateur! Ce qui est certain, c'est

que ce n'est pas un adaptateur officiel Nintendo. Ne comJG JG

Julien Goyer

prenant pas assez
bien le suédois pour vérifier l'origine de cet
adaptateur, je suis resté dans le doute. En
France, en tout cas, il n'est toujours pas
disponible, même en import. S'il y a des
Suédoises qui me lisent, elles peuvent
appeler à la rédac', je me ferai un plaisir de
leur répondre!

2) Oui, oui, oui, le CD-Rom de la Neo Geo va enfin sortir! Pour ceux qui ne le savent pas encore, Banana San, espion et malin comme deux Niiico, huit Sam, quinze Spy et soixante-dix-huit Trollie, a réussi à glaner de super infos et de super photos sur bécane (Consoles+ 34).

3) La Neo Geo 2 est très certainement la même console que la Neo Geo CD-Rom. Mais il y a anguille sous roche:

la Neo Geo CD-Rom ne dispose pas de port cartouche! Tous ceux qui possèdent une Neo Geo classique et qui veulent acquérir une Neo Geo CD-Rom devront revendre leur console ainsi que toutes leurs cartouches! Scandaleux, non? Il faut noter, cependant, que le les jeux sur CD-Rom seront vendus aux alentours de 500 francs, c'est-à-dire trois ou quatre fois moins cher que les jeux au format cartouche! Il va y avoir des économies dans l'air, ça c'est certain! 4) La Mars est en fait exactement la même chose qu'une 32X. Le prix annoncé dans un précédent numéro de Consoles+ avait été lancé au hasard par le constructeur japonais, histoire de faire flipper la concurrence. Aujourd'hui. c'est certain, 📓 32X sera lancée

sur le marché, en automne, au prix

5) La sortie de l'Ultra 64 est prévue

de 1 400 francs environ.

pour le mois de décembre 1995! La Saturn de Sega, quant à elle, devrait sortir en France vers le milieu de l'année 1995. D'ici là, il reste du temps, mais je pense qu'ensuite les grands développeurs vont délaisser progressivement les consoles 8 bits de Sega et Nintendo.

Pompoy, le "bédite" nain de la rédaktion

TEDDY OR NOT TEDDY?

Salut Bomboy,
Je passe les
compliments habituels
sur ton super mega
hyper magazine i je
passe à mes questions.
1) Je désirerais savoir
combien de consoles
Sega existent, et laquelle
est la meilleure?
2) Quel est le meilleur jeu
de baston sur SNIN,
entre Dragon Ball Z 2 i
Super Street Fighter II?



Le code "Consoles +" est le code 32.

CONSOLES + RUBRIQUE COURRIER 75754 Paris Cedex 15



Slimen Kouachi

- 3) Quel est le meilleur jeu de foot sur SNIN?
- 4) Où acheter une Neo Geo?
- Où acheter ses jeux?
- 5) Quel est le meilleur de ces trois jeux sur Game Boy: Warioland, les Schtroumpfs et Megaman 3?
- 6) Où acheter des jeux en import?
- 7) Pourquoi Ze Killer ne met pas plus de ieux dans sa rubrique?
- Voilà, j'ai fini avec mes questions. J'espère que tu publieras ma lettre.

Ted, un fidèle lecteur

P.S.: Comme je suis poli, j'envoie le bonjour à toute la rédaction ainsi qu'à toi, ô le plus petit des nains.

Ted, je vais te lancer un défi, que toi seul est capable de relever: compte le nombre de fois dans une journée où tu prononces le mot "meilleur". Si tu ne dépasses pas le nombre de trois cents, tu gagnes un abonnement à "Nain Fomanes", le magazine des jeux de Nain et des jeux de vilains, O.K.? 1) A l'heure où je te parle, soit 11 h 35, il existe quatre consoles Sega. La première est la Master System.

C'est une console 8 bits sortie en France il y a déià pas mal d'années.

La deuxième est la Game Gear. C'est une console portable avec un écran en couleurs. Elle est de même puissance que la Master System, 8 bits. La troisième console de Sega est la Megadrive. C'est une console 16 bits. Enfin, le Multi Mega est une fusion de la Megadrive et du Mega CD. Sa taille est vraiment minuscule et elle peut se glisser dans n'importe quel sac à main. Dans l'avenir, Sega projette de sortir la 32X, un adaptateur qui s'insère dans la Megadrive et qui va donner des ailes à celle-ci. Avec sa puissance de 32 bits,

les jeux d'arcade vont faire leur apparition dans vos salons! La 32X sera disponible en automne en France.

Enfin, le projet le plus fou de maître Sega est certainement la Saturn. Ce sera une console 32 bits comprenant un port cartouche et un lecteur CD-Rom incorporé. Ses capacités techniques seront bien évidemment affolantes. Cette console sera disponible au milieu de l'année 1995, au Japon. Aujourd'hui, la Megadrive est la

meilleure console de Sega, mais, à l'automne, la 32X sera la plus puissante!

2) La réponse est difficile... si tu aimes le dessin animé Dragon Ball Z, il est certain que ce jeu de baston te plaira beaucoup. Mais ne t'attends pas à des graphismes formidables. Super Street Fighter II dispose quant à lui de graphismes peaufinés comme jamais, de seize combattants (dont quatre nouveaux par rapport à la version précédente), et de 32 Mb de mémoire. Avant de faire ton choix, essaie d'aller les admirer dans un magasin de jeux vidéo, cela t'aidera certainement!

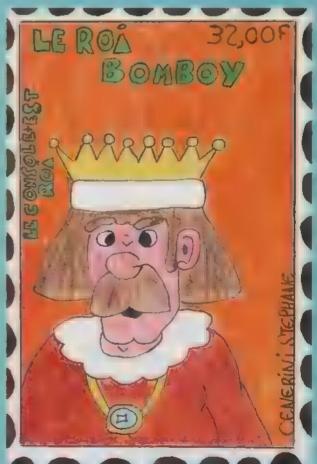
3) Si tu aimes les options à ne plus savoir qu'en faire, alors je te conseille FIFA International Soccer. On peut y jouer à cinq simultanément. Attention! le jeu est un peu lent. Si tu aimes les jeux de foot ou l'action est vue du dessus et dans lesquels les joueurs se déplacent à la vitesse de la lumière, World Cup USA 94 est fait pour toi. Enfin, sache qu'un jeu de foot vraiment bien vient de sortir

au Japon. Il est testé ce mois-ci dans Consoles+: il s'agit de Excite Stage '94. 4) Il suffit que tu lises les pages de publicité de Consoles+ et tu trouveras certainement ton bonheur. Si tu hésites entre plusieurs magasins, je te conseille d'appeler ceux qui sont dans le sommaire du magazine. S'ils collaborent avec nous. c'est qu'ils sont sérieux, non? 5) Voici mon classement par ordre de préférence: Warioland. Les Sctroumpfs et Megaman 3. 6) Même réponse que précédemment:

regarde attentivement les pages de pub de Consoles+. 7) Si Ze Killer ne met pas plus de daubes

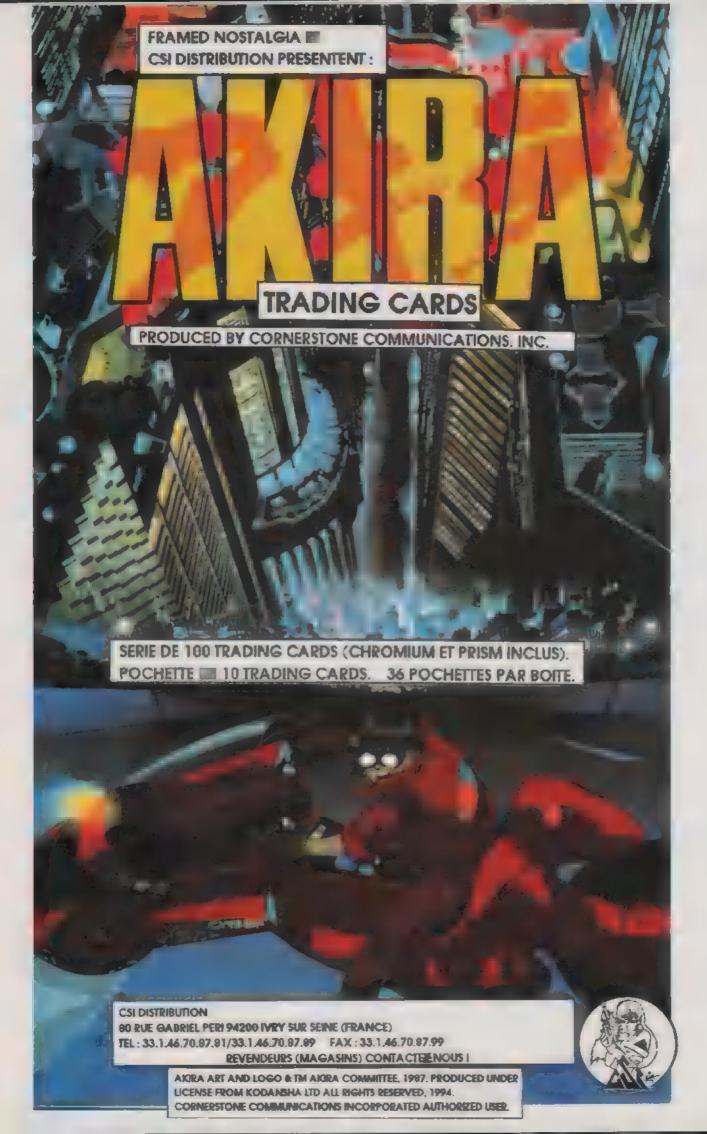
dans sa rubrique, c'est que nous (Bomboy, Banana San, Niiico, Sam, Spy et A.H.L.) sommes obligés de le freiner quelque peu dans ses appétits destructeurs. Si on l'écoutait, il trouverait toujours quelque chose à exploser dans chacun des jeux testés. Ce ne serait plus Consoles+, mais Ze Killer+. Au secours!

> Bomboy, le meilleur nain de la rédaction (et de loin...)

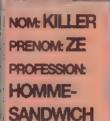


Stephane Cenerini

Brave à Ludonic Le Toux pour son supertie timbres il gagne l'abonnement du meis... Marrif it tous sit in toutes paur ver dessiré, et n'aublies pas de signer vers muyres Ill y a encore un decein anonyme public or mole dit en donnant vers palement



ENQUÊTE DE CETTE FIN D'ÉTÉ ÊTES-V UN KILLER



T'es une brute, un tueur, les douze salopards à toi tout seul, un justicier froid 🕠 sans cœur. Dans le monde corrompu du jeu viden, tu es unanimement craint et détesté, et t'aimes ça. Un beau matin, boss du seul mag' qui ait eu cran de t'embaucher vient t'annoncer une curieuse nouvelle: ta tronche va se retrouver sur les thorax maigres de milliers d'ados de par « monde. Toi, THE Ze, vas retrouver ta gueule d'assassin sur des T-shirts bon marché! Quizz:

🖵 Tu demandes une augmentation et pars discrètement passer un coup de 🗓 à ton avocat pour savoir combien de biftons tu vas pouvoir te mettre dans les

≀fouilles. Tu es un homme d'affaires: tu pourrais marcher sur le cadavre de ta mère. 🖵 Tu te teints les cheveux en blond, 😘 fais refaire le nez et achètes une pommade anti-

rides. Tu débauches l'imprésario de Tom Cruise, prends contact avec Anne Sinclair pour son prochain "7/7" et, sûr Ѩ ton coup, tu demandes 🕒 main de Claudia Schiffer. Tu es une star: il est temps de 🕼 mettre au (et du) parfum: 🗈 Tu décapites le boss, attaches son scalp à ta ceinture, et pars aussi sec prendre un bain de sang dans les bureaux de le rédaction. Tu ne laisses pas de survivant







VIRTUAL BART (SNES)

Moi j'aime bien les Simpsons, c'est de l'humour qui grince comme une craie sur un tableau, comme une tronconneuse sur un fémur (essayez, vous verrez). Dans le jeu, il en reste bien un petit quelque chose. Par exemple, Bart qui se pointe en cours de physique avec un pot à comichons où flotte la tête de son papa ("Vous n'apprendrez que par l'expérience", avait dit le prof!), et deux ou trois autres trucs drôles et cruels... If y a aussi un vague scénario-alibi: Bart est projeté dans un univers virtuel. Avec ça, on est tranquille, tout et n'importé quoi peut arriver. Le seul blurp, c'est que si cette chose est un jeu, Chantal Goya est le nouvel Escobar (z'avez pas lu ça dans les journaux? Dans une baraque dont elle a fait l'emplette aux Antilles, des trafiquants entreposaient des centaines de kilos de cocaine! Evidemment, elle y était pour rien; comment elle aurait ou expliquer



ça à sa cousine?) et Jordy un futur Killer. Tout simplement injouable, cette cartouche, aucun intéret, nulle et non avenue. Circulez,

JUNGLE BOOK (GAME BOY)

Des licences Disney, on en a vu de toutes les couleurs, des vertes et des trop mûres, des rose "panthere" ecceurantes, des pas Belle vraiment Bête... Y a pas que du mauvais mais quand même largement de quoi remplir ma poubelle. Et celui-là, je pouvais pas le rater. Si vous avez un peu tripote le paddie devant Jungle Book sur SNIN ou sur MD, vous aurez constaté que ca vaut son pesant de cacahuetes. Pourquoi avoir aussi bestialement charcuté de bon titre sur GB? J'ai beau me gratter l'occiput à me décoller le masque, le but m'échappe... Sur fond jaune pisse, avec quèq' traits ici où là qui doivent, j'imagine, representer la jungle luxuriante, notre petit d'homme patine et dérape, reste bloque ou parait nous exécuter un rap pour épileptique... Et s'il perd son pagne, il faudra l'interdire aux mineurs, le jeu, vu le temps qu'il lui faudra pour se reculotter?



POUR EN FINIR AVEC L'ESPRIT DE SUITE

La nuit dernière, j'ai fait un affreux cauchemar: deux petits gars comme on en fait des millions papotaient à la sortie d'une usine à apprendre. Vu que les bagnoles volaient, ça devait se passer dans un bon siècle. Je vous ressors le dialogue:



- Tu veux dire version Y, man, ousque Vega a une jupe vert fluo et que Bison crache des missiles filoquidés par les narines?

Tu me fais pitié, mec, t'as dix ans de retard. Je te dis que la version Z est dispo en import. Paraît que Raiden, qu'ils ont piqué à MK 28. fait le triple saut périlleux amère et qu'il pête le feu à chaque fois qu'il est en position, ça fait Inple tir! Chun-Li montre ses nibards et ils ont rajouté des petits points roses sur la jupe de Vega version Y...

- Déliiire! Mais, man, ça doit coûter bonbon, en import?

- Berr quais, deux fois le salaire de mon vieux, mais faut ce qui faut. Regarde-toi, mec: t'as l'air d'un con avec ta version préhistorique!

— Eht cause-moi plus doucement, man: hier, j'ai piqué la pension de ma grand-mère (de toute façon, elle en a pas besoin, elle sait même pas jouer) et je me suis payé Double Fatal Fury Funeuse IV ter Spécial Hémoglobine. Grosse nouveauté: les décors sont tout rouges!

Horrible, non? Et le pire, c'est que ces deux morveux portaient des T-shirts avec une tronche dessinée, celle d'un blond au blair en trompette, qui me ressemblait un peu!



TOUS LES NEWS EN DIRECT AU MEILLEUR PRIX TON JEU DESIRE N'EST PAS SUR CETTE PAGE TEL. NOUS AU: 78 01 68 57

CERTAINS JEUX NECESSITENT UN ADAPTATEUR AD 29 UG OU MEGA KEY 2

	MA	DRIVE	
BUBBLE & SPEAK	439 F	CHAMPION WORLD CLASS SOCCER	349 F
DUNE	319 F	ART OF FIGHTING	449 [
WORLD CUP SOCCER 94	429 P	RBI BASEBALL 94	399 [
PELE 2	389 F	AERO THE ACROBAT	354 (
MLBPA BASEBALL	389 F	BODY COURT	TEL
MARIO ANDRETTI RACING	389 F	PETE SAMPRAS TENNIS	TEL
WORLD CHAMPION SOCCER 2	379 F	SONIC 3	THE
LANDSTALKER	379 F	COLUMNS 3	389 [
FATAL FURY 2	TEL.	TECMO NBA BASKET	389

GAME BO	Y
DONKEY KONG	249 F
BATTLE TOADS	229 P
MS PAC MAN	TEL.
THE LAWNMOWER MAN	TEL
GARFIELD	TEL.

	CONS	SOLES	
SUPER NES	TEI.	GAME BOY	TEL.
SUPER-NINTENDO	TEL.	GAME GEAR	TEL.
MEGA DRIVE	TEL.	NEO GEO	TEL
SEGA CD	TEL	300	TEL

SUPE	RN	INTENDO	
KING OF MONSTER 2	429 F	SOCCER SHOOTOUT	439 F
STUN FX TRAX	429 F	WOLFENSTEIN	429 F
SUZUKI 8 HOUR	399 F	WORLD CUP USA 94	429 F
SLAM MASTER	439 F	THE CHAOS ENGINE	TEL.
PGA TOUR GOLF 2	399 F	SMASH TENNIS	TEL
FIFA FOOTBALL	389 F	PAC ATTACK	TEL
JETSONS	389 F	THE JUNGLE BOOK	THL
CHAMPION CLASS SOCCER	399 F	SUPER METROID	TEL
NATSUME WRESTLING	429 F	ROCK'N ROURACING	TEL

GAME (GEAR
AGASSI TENNIS	269 F
SPIDERMAN X-MEN	hay F
PAC-ATTACK	239 F
WHEEL OF FORTUN	E 269 F
SIDE POCKET	269 F
GP RIDER	269 F
WORLD CUP USA 94	TEL.
POWER STRIKE II	TEL.
\	/

I KIA SECREI	TELET HORE	1
EX : SUPER MARIO KART 199F	OPERATION EUROPE (SN)	SECRET
PHANTASY STAR 4 (MD) SECRET	VIRTUAL RACING (MD)	SECRET
SUPER STREET FIGHTER (MID-SN) SECRET	DRAGON BALL Z 2 (MD)	SECRET
STREET OF RAGE 3 (MD) SECRET	SECRET OF MANA (SN)	SECRET
		- /

PROMOTION

COM
549 F
549 F
529 F
529 F
379 F
TEL.

3DO	
GRIDDER	399 F
SHOCK WAVE	439 F
WHO SHOT JOHNY ROCK	399 F
OUT OF THUS WORLD	470 F

	LE CLUB
	ADHESION GRATUITE* AU CLUB
	Reçois ta carte donnant droit à des réductions et reçois un cadeau pour ton anniversaire.
DATE	DE NAISSANCE :
* Partic	ipation frais carte + port 20 F.

ULT	359 F
	349 F
	379 F
SOCCER 94	379 F
LL	389 F
	TEL.
	SOCCER 94

SAMOURAL SHOWDOWN	
	1269 F
SUPER SIDEKICK 2	1274 P
FATAL FURY SPECIAL	1285 F
TOP HUNTER	1369 F

BOUTIQUE	
MONTRES STREET FIGHTER	99 F
PORTES CLEES STREET FIGHTER	45 F
(Choisi Ryu, Ken, Chun h, Guile, Honda, Phalsim, Zangiet, Blanka)	
CALCULATRICE GAME BOY	99 F
ADAPTATEUR AD 29 UG (SUPER NINTENDO)	119 F
ADAPTATEUR MEGA KEY 2 (MEGADRIVE)	89 F
	<i>"</i>

SEGA ET NINTENDO SONT DES MARQUES DEPOSEES

1	BON DE COMMANDE	A RETOURNER A : 1	HARWEST GAMES BP 30 69631 V	ENISSIEUX CEDE	:X \
	NOM	REGLEMENT	TITRES	CONSOLE	PRIX
ı	PRENOM	☐ CHEQUE			
ı	ADRESSE	□ C.C.P.			
ı	,,	☐ CARTE BLEUE	ADHESION CLUB GRATUITE*		
l	VILLE	Date de validité	/ SIGNATURE	PORT 20 F	rō
1	CODE POSTAL	Numéro		TOTAL	³

CONSOLES +

11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15
Tél.: (16-1) 46 62 20 00. Télex: 631 345 Fax: 46 62 22 IIII
Pour oblenir votre correspondant directement, remplacez les 4 demiers chiffres du standard par Bi numéro de poste entre parenthèses.

Abonnements: tél.: (16-1) 64 38 01 25.

RÉDACTION

Rédacteur en chef Alain Huyghues-Lacour (A.H.L.)

Secrétariet Juliette van Paaschen (2196)

Sami Soulbgul (Sam)

Rédacteure Richard Homsy (Spy) Nicolas Gavet (Nillco)

Secrétaire de réduction Pascale Chouffot assistée de Jean-Loup Bouteau

Maquette

1º maquettiate; Christine Gourdal (2191)
Isabelle Lacombe. Olivier Mourgeon

Ont collaboré à ce numéto
François Hermellin (Banana San), Correspondant permanent au Japon,
Loic Berthelot (Peter), Octile Bootschi, Véronique Boissanie, Bomboy, Marc Lantelme,
Moranig Lemesle, Maxime Roure (Switch), Philippe Tillière dit Fifi. Ze Killer

ADMINISTRATION-GESTION

9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15 Tél. (1) 46 62 20 00

Directrice de la publicité Nathatie Tessier (2204) Fax: 46 62 25 🛍

Chefe de publicité Stéphanie Bonnard (2201)

Ventes (réservé sux dépositaires de presse) Synergie Presse, Alain Stelanesco, directeur général 9, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedick IIII. Tél. : (1) 46 38 95 IIII

Service abonnement Tél.: (1) 64.38.01.25

France: 1 an (11 numéros): 288 F (TVA incluse). Etranger: 1 an (11 numéros): 352 F (train/bateau)

Belgique : 1 an (11 numéros): 2 300 FB. Payable par virement sur le compte de Diapason à la banque Société Générale à Bruxelles, n° 210-0083593-31

Les règlements doivent être effectués par chêque bancaire, mandat ou virement postal (3 voleta) BP 53 77932 Perihes Cedex

Promotion Frédérique Gasbarian (2161) Fax : 46 62 25 81

Directeur Administratif et Financier Marie-Paule Weiss (2283)

Contrôleur de gestion Patricia Faggiano (2415)

Responsable informatique éditoriale Jérome Marchandiau (2053)

Responsable informatique éditoriale (adjoint)

Jean-Luc Largeau (2394)

Fabrication Marc Rigon (2375), Hervé Gauthier (2376)



Éditeur

Consoles + est un mensuel édité par EM-Images SA au capital de 4 400 000 F Principal actionnaire : Editions mondiales SA. Siège social : 9-11-13, rue du Colonel-Avia. 75754 Paris Cedex III

P-DG et Directeur de la publication : Francis Morel

Directeur délégué : Patrick Cau

a reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (copyright Consoles +) est interdite, les informations rédectionnelles publiées dans Consoles + sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Consoles + sont disponibles a Consoles +/Service Abonnements. BP 53, 77932 Perthes Cedex. Trage de ce numéro. 123 000 exemplaires

P-DG et Directeur de la publication : Francis Morel
Dépôt légal : 1^{er} trimeatre 1994
Photocomposition, montage : Euronumérique.
Photogravure : E.P.S., Novacop, Unipag Couverture : E.P.S.
Imprimeries : Fecomme 77000 - Image 53000
Distribution : Transport Presse - Numéro de commission paritaire : 73201.

Ce numéro comporte un encart jeté abonnement, et un bookiet Mortel Kombat II.

VENTES

SNIN

Vds NBA Jant, ou éch cire Mégaman X ou autres. Eric TAMSCNEYET, 12, bd Messona, 75013 Paris. Tél.: (18-1) 45,86,46,68

Vds jr Snes - Fifa; D8 23; NBA Jam; Megamaru. Humid CHOUGGAR, 18, rue Geston Bonnier, 92800 Asnières. Tél.; (18-1) 47.92.30.85

Vds nbx jr Snes de 50 à 150 F (Ranma 1/2 II; God Troop)... Mickaill MATE, 6, rue Marengo, 50000 1-En. TAL : 20.58.16.23

Wds D0Z 3 + AD 29 New (SFC 600 F) ou vds SF II (SFC) (28 150 F Jone-Baptista CMMCME, 7, run de Gentilly, 92120 Montrouge. Tdl.: (18-1) 42.53.51.08

Vds Snin + adapt. + 11 μ px : 2 950 F. Stiphane TORRI, 14, run Myrtille Baur, 93400 Saint-Quen. Tél. : (16-1) 49.10.16.06

Vis 082, Ranma 1/2 2, Street F. 2 turbo, Mario Kart, Mr Nuts, Aladdin px 300 F pce. Serry BARBORA, S3, rue de France, 94560 Chevilly-Larue.

Vits Fatal Funy 2 (SFC) 350 F. Vincent ANSIEL, 3, rue du Moulin, 82560 Verchoog, Tél. : 21.88.29.30

Vds AO 29 + 600 F Troop 350 F ou sep. Jean-Charles FILY, 429, rie de Passigart, 08100 Nigs.

Vts 6 p Snin (F. Back, S. Crty...) 2 man. ss fil px 200 a 300 F. Avtoine FEBVRE, 1, rue Chateau briend, 63400 Charmalitree. Tél. : 73.36.80.90

Vos S. Nin. + SF 2 turbo Ranma + 3 pt + Super Scope px 2 000 F. Cyrllie ROUSSEAU, 0, rilu. Inc Chetaigniers, rue du Docteur Degel, 32380 Berches, Yill.: (16-1) 47.41.88.98

Vds ox Snes : Bubsy Mano-Kart Krusty Ale tox Yves GUENNAU, 5. rue Théophile Ouchapt, 18000 Bourges. Tél. : 48.70.25.35

SER, 105, rue Youri Gagarine, 92700 Color Tél. : (15-1) 47.61.35.05

Vds sur Snin Parodius 270 F et SF2 Turbo 300 F port compos Emeric BOUCHARD, 52, rue Berthelot, 38000 Lone-le-Saunter. Tél.: 84.47.52.48

Vos p. Snin (Mortal Kombat, Alien 3...) de 150 à 300 F. Olivier DENAMUR, 85400 Arcizana-Avant. Tél.: 82.90.32.10

Vds Snin es gar. + 2 mart. + AD 29 - 2 pt (S. Star Wars. + S. GG.) 1 290 F. Antoine GEBEIL, 1, harnoou de le Blague, 13080 Luymis. TAL: 42.80.95.35

Vds Snig + F1 P. P + D8Z 2 + Quadrup. + 2 mer + adapt. 60 Mz px : 900 F. Mickelli DAMA, 10, ru Lauriston, 75116 Paris, Tél.: (16-1) 45.01.27.99

Vds sur Snes US: Trart 4 à 180 F. Ladovic LE-GUEM, 65, chemin des Amerylle, 13012 Mer-seille. Tét.: 91.83.36.34

Vds Snin + 2 pr + 2 man pr : 650 F. Richard COURSERC, ins Plantas de Vidat, 33220 St-André-et-Appeties. Tél. : 57.46.45.33

Vds Shes the + 2 man + AD 29 + 9 pt pt 3 000 F. Jonathan COULON, 16 bis, rue Bardinel 75014 Paris, Tál. : (18-1) 45.40.85.99

Vds jx Snes Road Runner Oraggon Ball Z 1 px:

Gerveis, 77450 Esbly. Tél.: (15-1) 60.04.40.70

Yds S. Merio ali Stars px.: 200 F. Patrick ZLADUI, 170 bis, bd. Montperseuse, 75014 Parls. Tdl.: (16-1) 43.20.43.50

Vds Zelda 3, Mickey, Hook, un Squadron, Tortues IV environ 215 F Edouard MALURD, Quartier en Roque Troucade, 13122 Ventabren. Tél.: 42.28.88.25

Vds Snin + man. + SN Pro Parl + Adapt + Mario 4 px : 780 F. Cádric CHARPENTIER, 9, rue Voltoire, 78300 Poissy. Tal. : (18-1) 39.78.01.91

NINTENDO

Vds pr the Rocketeers 150 F + ribe Buils VS Biazers 250 F Martin LE MASSONN, 20, place Sébestopol, 59000 Lille. Tél. : 20.57.78.82

Vds jx Snes super Mano Kart US px 150 F. Julium BAVID. 7, rue des Politus, 08140 Vence. Tél.: 93.24.27.07

Vds pr Snin : un Squadron, SF2 px : 250 F ou 150 F pce. Hanri DROUNAU, La Commandorin, 16370 Charves-Richemont, Tél.: 45.83.18.88

Vds Dragon Ball Z 9 + 7 jz. Nicolas MGLIYEN, 41, bd de la Frakerville, 44100 Nambes. Tdl.: 40.43.93.32

Vds Snes F∈ 2 man + 6 jr px : 1 500 ff (Flasbuck, Mr Nutz...). Julion PAPIN, 36, rue d'Argenhoull, 33440 Ambaros. Tél.: 56.38.89.12

Vds Starwing + SF2 + Pad 295 300 F. Samue COMBELLI, 2, harmoou de l'Austravial, 44750 Camp bon. Tél.: 40.56.50.36

Vds Snin + 5 pr + 2 man, pr.: 1 500 F, Remaud 80K20M, Chamin de Faudada, 31530 Levignes, Tél.: 61,85.50.37

Võs Shin + 3 μ + 1 man Pro : 1300 F à déb. ou éch contre 300 F + μ . Gabriel LEGER, 21, allée Veuve Lindet Gérard, 93310 Cliohy-soue-Bols. Tél. : (16-1) 43.88.88.80

Vols ox Snin : Lost Viking, Star War, S. Mario World... Bon pix Patrice FEN-CHONG, 25, rte de Gellos, rás. Le Narronnier, 13090 Abs. Tél.: 42.64.05.09

Vds San + 6 g px . 1 500 f ou éch . che néo-géo + px Pierre VALLIER, Les Heuts de St-Jean, 85 millen Dety Bernard, 06110 La Cannet Tél. : 92.18.13.62

Vds Snes - SF2 Tur. + F-Zéro + Z III + Ad + contra III por 1 300 f. vds MO + QS + Or 650 f. Yann LELIEVRE, 201, rue Lacourba, 78015 Paris. Tél. : (16-1) 45:30:22:30

Vds Snin + 4 jr (Mortal, Music Le Bornb, Smas, Mario 4...) px: 1 800 F. Benjamin VIELLARD, La Vellvote, rue Hiter, 83000 Toulou. La Velivoie, c Tét.: 94.41.12.07

Vds st Snes US (NR. Ste Chmo Beelert, Thry Toon.), pt.: 250 F. Alexandra LEBRETON, 60, nv. de la République, 93170 Begnotet. Tél.: (16-1) 43.54.14.54

Vds Snes + SF2 turbo + F-Zero + Zelda III + adap. + cont. 3 px · 1 300 F. Yenn LEUEVRS, 201, rue Leocurba, 75015 PAris. Tél.: (18-1) 45.30.22.30

Vds pr Snin - Zelds Stanving, Vds N7 Las V Michall SABOUN, 13, av. Nationals, 91300 (sy. Tél. : (16-1) 88.30.80.42

Vda (x Snin (SF2, SF2 turbo, P. Prince, Human GP. .) 100 à 300 F. Grégory GOEMAERE, 25, rue des Résistants, 56280 Armentières. Tét. : 20.35.79.80

Vds S. Nin. + 2 men. + SF2 + Sup. Socoer + Sup. Ternis px: 900 F Louis LENGONE, 12, rus Jacquine Pelrotes, 67000 Streetourg, Tel.: 88.38.78.53

Vos jr Snes (Fr. US) 100 F à 200 F (Zeida 3...). Alacia COUTURIER, 1, rue Victor de Laprade, 42110 Feurs. Tél. : Y7.28.38.08

Vds jx Snin : Street Figlers 2 turbo : 275 F et Nin. Scape 6 100 F Grégory HANON, 40, bd Chenzy, 48300 Cholet. Tét. : 41.88.08.92

Vds p. Snin, DBZ 3, Noa Jam, Val d'isière Stanver pr.: 350 F. poe, Alégaman, pr.: 400 F. Baptiste MASSALOUT, 46, rue de Lourmel, 78015 Paris. Tét.: (16-1) 45,78,80,25

Vds Snin + IIII jx (Mario All Start, Starveng, Zeida 3) px : 2 500 F. Micheli DEMEYER, 29, rue Poeleur, 77900 Bole-le-Roi. Tél. : (18-1) 80.88.30.73

Yds jx Snm: Super R-Type et eur IEE Skafa or die 100 F Aurélien ANDRE, 17, lee Heuta de Vey-rieres, 08580 Valbonne, Tél.: 93.12.83.75

Vds Aero the Acrobal 400 F (Snin). Jeen-Sébestien DHAEYER, 432, rue Albert Ballly, 50700 Meroq-en-Berseul. Tél.: 20.28.55.90

Vds 10 pt Snes (Macross, Hortal...) the px: 1 800 F. Bermein LAFROGNE, 8, rie de Nencole, 65800 Velains. Tel.: 29.78.81.67

Vds Sn + SF2 + F. Fury + S0 Ghosts à 990 F. Vds S. Tennis, F. Fight etc. Elle **80UTHURS, 54, rue** Pelleport, **75020** Paris, Tél. : (18-1) 40,30,12,67

Vds 6 px Snin the px : 200 F (+ port). Maria-Arme NEUVEUX, 61, av. Danièle Casanova, 94200 kvy-mar-Saine. Tél. : (16-1) 48,58,07.85

Vos p: Snin 200 à 350 F : Zelda 3, Starwing, Astérbic Adrier: LAPUNIA, 7, ev. du Chapitra, 94000 Cré-tell. Tél. : (16-1) 42.07.43.30

Vds.jx S. Nin.: Mr. Nutz: 300 F Tiny Toon: 226 F au 500 F le tt. Pterre-Jann MCHEL, 137, av. Gindral de Gautte, 88300 Carlvine-et-Cuire. Tél.: 78.23.58.03

Vds p. Snin : Lamborghei, SF 2 Mortal Kb, S. Soccer px : 150 F. Franck JUZNIK, 122, new Royale, 18810 Lille. Yél. : 20.55-88.79

Vds Srin + 11 jx + 2 man, px : 2 500 F. Pierre ANCELOI, 30, run de PErmittage, 78000 Verceilles, Tél. : (18-1) 39.54.42.01

MEGADRIVE

Vás sur MD: Terminetox, px: 179 F; Road Rash 2, px: 250 F; Global, px: 195 F Stéphene BENORST, 38, ev. dur Cloe St. Georges, 77800 Bussy St Georges, Till.: (16-1) 84.86.08.79.

Vds Cool Spot, Aladdin, S. Rage 2, Sortic 2, Gynoug, px: 98 F à 175 F. Plette SANTAMARIA, 54, rue de Madrid, 91100 GH-sur-Yvette. Tél.: (16-1) 98-28-72-56.

Vds jx MD : 150 F, Euro Soccer, J. Pond B, jx SN Star Wing, px : 200 F. Christophe COURCIER, 182, rue des Rabats, 92160 Antony. Tél. : (16des Rabets, 1) 46.66.06.90.

Vds ou êch. jx MD : Strider, Phelios, Hang-On, WCup Ralia, px : 200 F pce Johl FERMAN, 30, rum du Plessis Pomme Raye, 80100 Cres. Tál : 44.26.10.84.

VOS MD + Rashback + 2 man. px : 600 F. Alucandra ALCARAZ, 34, rue Sevorgnen de Braz-za, 13790 Marignane. Yél : 42.88.48.29.

Vds MD + 8 |x + 2 man. + Ad Jap. px : 1 700 F, 100 F à 150 F pcs. Lional CRINE, 25, nue Honord du Battac, 91220 Bretigny-sur-Orge. Tdl. : (16-340 Md et al. 1) 60,84,40,78

Vds p MO, FF Riskwood, TC Dude, SO2 WBoy 3, ii Gold, Abvrn 2, Spirnan + GB. Devid LABELLA, 17, rue Seint-Joses, 68000 Colmer. Tál : 88.24.37.44.

Vds W85. Robocod, Populous 2, de Cap Altack, pr. 150 F, Alladin, px.: 200 F Romain HOCOURANY, 3, rue Fontaine Bonnerd, 02860 Varumme. Tel: 23.70:27.81.

Vds 5 jr MO : Vds S Mario ALI Stars, px : 250 F & déb. Fablen MALCLES, Chemin des Bressendes, 01600 Bourg-St-Christophe. Tél : 74.34.78.29.

Vds Kid Carnéléon (MD), px: 150 F; Ach. Formula One, px: 225 F. Dominique JABLET, 15, te Grande Duche, 35170 SI-Benoît-du-Sault. Tel: 54.47.89.21.

Vde MD Jep + Joy PR 01 + Pad, the + 4 js, px 800 F. Loste VETARRE, 41, run du Docteur Bauer 93400 Seint-Duen. Yél.: (16-1) 40.10.98.03.

SEGA

Vds SMS 2+11 fx +2 man fx : 550 F ou jou soul 50 F. Thomes DUPAS, 256, Brande Rue, 92360 Barches, Tél.: (18-1) 47.41.74.10

Vds SMS + 13 jx + 2 man, px . 1 900 F et Snin + 4 jx + 2 man px : 1 900 F. Ludovic LONG, 7, elite Edouard Manet, 34130 Valergues. Tel.: 67.36.37.56

Vds MS 2 + 3 pc + 2 man. px: 300 F. Joill MEYNAND, 2, sue du Boenleegrab, 88230 Wne-eerbourg, Tél.: 89.71.15.41

Vds 6G fbs + 8 pt (Nbs Jam, M. Kombet.) + nbx access px · 1 500 F Jeen-Deminique BETTUS, 2, run Charles Beudeleirs, 31270 Cugneux. Tell.: 61.92.28.08

Vds GG + 2 pr + Mester Geer px : 575 ou contre MO + 1 jeu: Jimmity GENMASCA, B, Impanee Paidherba, 94400 Vikry-aur-Saine. Tdl. : (16-1) 45.80.89.70

Vds GG + 9 pr mallette + batterie + loupe + sec px : 1 700 F. Rémi MARLET, 20, rue des Abellies, 37000 Tours, T4L: 47,48,21,91

Vds 5 μ 6G px : 1 150 F val : 1 450 F + adapt, sega the bts + not. Gérald AGON, Douanni, 35230 8t-Erbion, Tét. : 99.52.37.79

Vds ou éch. super Star Wars 300 F, Batman Ratums jap. (pr.: 200 F Thiorry BOGERO, 29, allée des Chânes, 94440 Villecreenes. Tél.: (18-1) 45.99.33.74

Vds Amiga CD 32 \pm 4 μ vds SN \pm 3 μ \pm 2 man. \pm AD 29. Maccine CDMPIGNIE, 23, in Equies du Moulin à Vant, 89890 Cheroy. Tél. : 88.97.55.38

Vds 520 ST + 3 joy + jx orig. + 40 disc + doc: 1 500 F à déb. vds jx Snes. Francis TERRAS, 1, rue Jacquart, 93500 Partin. Tél. : (16-1) 48.46.14.08

Vds 1040 Ste + 2 joy et souris + 49 log. px 1 700 F. Franck CIRERA, 107, av. Emite Ripertx 13800 La Cintat. Tél.: 42.08.32.82 ap. 17 h

Vds World League Basket, Tortues IV ou éch. pr.: 200 F. Stéphene DUSEIGNE, S, rue des Vicieties, 82500 Seint-Nartin-au-Leart. Tél.: 21.88.85.81

Vds CPC 6128 (128 kg) cout. + 9 disquettes px: 1 300 F. François DHIMMIN, 2, rue Jules Guee-des, 62410 Wingles, Tet.: 21.89.57.58

Vds cop. fighter 24 M pour SN 2 900 F à déb. Guillaume ROBERT, 99, rue des Oriesux, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 48.58.00.80



VENDEZ, ECHANGEZ, ACHETEZ VOS JEUX ET CONSOLES D'OCCASION

(30% à 70% moins cher que les Jeux Neufs)

7, rue des Ecoles 75005 PARIS Ta (1) 43 290 290 +

• Lundi de 14 h à 19 h

- Mardi av samedi de 10 h à 19 h non stop
 Mêtra : Maubert Mutyalité
- RER; Luxemboura/SI Michal
- 8US : 63 86 F Porking : Maubert

25, av. de la Division Lederc N 20 - 92160 ANTONY **1** (1) 46.665.666 +

• Mardi ou samedi de 10 h à 19 h

· RER : Actory

10 Ha 13 H . BUS: 197 297 395 APTR Terre ou Marché d'ANTONY (200 m du REP)



OUVERT LE • Lundi de 14 h à 19 h DIMANCHE

- Mardi au vendredi de 10 h à 12 h 30 et de 14 h à 19 h
- * Samedi de 10 h à 19 h → 100 m de la gare de Compiègne

37. Cours Guynemer

60200 COMPLEGNE

Parking 700 places face ou magasin BUS: 3 / 4

42. rue de Paris **78100 ST GERMAIN EN LAYE 5** (1) 30 61 47 47 +

• Mardi ou somedi de 10 h ó 19 h

• III : St Germain en Laye

- A 200 m du RFR

OUVERT LE DIMANCHE DE 10 Hà 13 H

10 000 JEUX NEUFS ET OCCASIONS DISPONIBLES EN MAGASIN (A LA VENTE OU A L'ECHANGE)

SEGA

GAME-GEAR (+ DE 300 JEUX DISPONIBLES) CONSOLE GAME-GEAR (ovec Columns)

Meuve Occasion

449 F

ADAPTATE ID SECTED A

ADAPTATE ADAPTATEUR SECTEUR 49 F LOUPE GROSSISSANTE 69 F BATTERIE 249 E

Exemple de priz (Jean d'excesion) (version française) :

AX BATTER

79 F KICK OFF

90 F GLORAL GLADATOR 200 79 F KICK OFF 79 F MICKEY MOUSE **99 F SONIC 2** SHINOAL 79 F PREDATOR 99 F MORTAL KOMBAT 189 I Exemple de prix (AUX NEUFS) (version fru NBA JAM 269 F MORTAL KOM 240 F MORTAL KOMBAT II 299 F SHINING FORCE II 299 F 299 F PETE SAMPRAS TENNIS 299 F SUPER CAESAR PALACE 299 F ALADDIN MARKO'S MAGIC 299 F ROAD RASH 299 F WORLD CUP USA 94 299 F

MASTER SYSTEM (+ DE 1300 JEUX DISPONIBLES) CONSOLE MASTER-SYSTEM II neuve (ovec ALEX KIDD) Exemple de prix (Jest d'estasion) (version françaisa) : GOLDEN AXE 59 F SONIC 79 F TENNIS ACE 99 F MICKEY MOUSE 59 F SUPER TENNIS 79 F SONIC 2 CHINICIBLE Exemple de prix (IEUX NEUFS) (version française) :
ALADDIN 299 F JUNGLE BOOK

MEGADRIVE (+ DE 2000 JEUX DISPONIBLES) 695 F 499 F 2990 F 99 II 99 II CONSOLE MEGADRIVE 2 neuve + 1 jeu CONSOLE MEGADRIVE 1 (occasion) + 1 CONSOLE MULTIMEGA CDX + ROAD AVENGER CD + SONIC 2
MANETTE MEGADRIVE (neuve)

MANETTES INFRA ROUGE

299 F ADAPTATEUR SECTEUR Exemple de prix (leus d'eccesion) (version française):
SONIC 49 F SONIC 2 1:
STREET OF RAGE 79 F TALESPIN 1:
ROBINSON BASKET 99 1 LHX ATTACK CHOPPER 14 130 F FTERNAL CHAMPION 200 I 149 F MORTAL KOMBAT 299 F ANOTHER WORLD 139 II EUROPEAN CLUB SOCCER 169 II STREET FIGHTER 2' 299 F
ANOTHER WORLD 139 II EUROPEAN CLUB SOCCER 169 II STREET FIGHTER 2' 299 F
ANOTHER WORLD 139 II EUROPEAN CLUB SOCCER 169 II STREET FIGHTER 2' 299 F
ANOTHER WORLD 139 II EUROPEAN CLUB SOCCER 169 II STREET FIGHTER 2' 299 F
ANOTHER WORLD 139 II EUROPEAN CLUB SOCCER 169 II STREET FIGHTER 2' 299 F
ANOTHER WORLD 139 II EUROPEAN CLUB SOCCER 169 II STREET FIGHTER 2' 299 F
ANOTHER WORLD 139 II EUROPEAN CLUB SOCCER 169 II STREET FIGHTER 2' 299 F
ANOTHER WORLD 139 II EUROPEAN CLUB SOCCER 169 II STREET FIGHTER 2' 299 F
ANOTHER WORLD 139 II EUROPEAN CLUB SOCCER 169 II STREET FIGHTER 2' 299 F
ANOTHER WORLD 139 II EUROPEAN CLUB SOCCER 169 II STREET FIGHTER 2' 299 F
ANOTHER WORLD 139 II EUROPEAN CLUB SOCCER 169 II STREET FIGHTER 2' 299 F
ANOTHER WORLD 139 II EUROPEAN CLUB SOCCER 169 II STREET FIGHTER 2' 299 F
ANOTHER WORLD 139 II EUROPEAN CLUB SOCCER 169 II STREET FIGHTER 2' 299 F
ANOTHER WORLD 139 II EUROPEAN CLUB SOCCER 169 II STREET FIGHTER 2' 299 F
ANOTHER WORLD 139 II EUROPEAN CLUB SOCCER 169 II STREET FIGHTER 2' 299 F
ANOTHER WORLD 139 II EUROPEAN CLUB SOCCER 169 II STREET FIGHTER 2' 299 F
ANOTHER WORLD 139 II EUROPEAN CLUB SOCCER 169 II STREET FIGHTER 2' 299 F
ANOTHER WORLD 159 II STREET FIGHTER 2' 299 F
ANOTHER WORLD 159 II STREET FIGHTER 2' 299 F
ANOTHER WORLD 159 II STREET FIGHTER 2' 299 F
ANOTHER WORLD 159 II STREET FIGHTER 2' 299 F
ANOTHER WORLD 159 II STREET FIGHTER 2' 299 F
ANOTHER WORLD 159 II STREET FIGHTER 2' 299 F
ANOTHER WORLD 159 II STREET FIGHTER 2' 299 F
ANOTHER WORLD 159 II STREET FIGHTER 2' 299 F
ANOTHER WORLD 159 II STREET FIGHTER 2' 299 F
ANOTHER WORLD 159 II STREET FIGHTER 2' 299 F
ANOTHER WORLD 159 II STREET FIGHTER 2' 299 F
ANOTHER WORLD 159 II STREET FIGHTER 2' 299 F
ANOTHER WORLD 159 II STREET FIGHTER 2' 299 F
ANOTHER WORLD 159 II STREET FIGHTER 2' 299 F
ANOTHER WORLD 159 II STREET FIGHTER 2' 299 F
ANOTHER WORLD 159 II STREET FIGHTER 2' 299 F
ANOTHER WORLD 159 II STREET FIGHTER 2' 299 F
ANOTHER WORLD 159 II STREET FIGHTER 2' 2 MICKEY & DONALD 139 F FLASHBACK 275 F SONIC 3 Exemple de prix (XUX HRIPS) (version francisco HYPER DYNIX BASKET 299 F WORLD CUP USA 94

DUNE II 449 F MORTAL KOMBAT II 449 F DRAGON BALL Z 489 F

STREET OF RAGE III 449 F MR NUTZ 479 F VIRTUA RACING 649 F mEGA-CD (+ DE 300 JEUX DISPONIBLES)
inccis (occasion) 990 F CDX PRO (neuf) MEGA-CD 2 Français (occasion) Exemple de prix (leux d'accesson) (version françoise):
ROAD AVENGER 99 F AFTER BURNER (il ROAD AVENGER 99 F AFTER BURNER III BATMAN RETURN 249 F FINAL FIGHT 279 F ROCO THE DOLPHIN 299 F 249 F SHERLOCK HOLMES PRINCE OF PERSIA 249 F SONIC CD 279 F NHI HOCKEY 94 314 F

LURE III LA JUNGE 449 F PETE SAMPRAS TENNIS 469 F WORLD HERCES (ILS) 499 F SHINING FORCE II 449 F L'ECOLE DES CHAMPIONS 479 II FATAL FURY II (IUS) 549 F

469 F SUPER STREET PIGHTER I 499 F

Example de prix (JEUX NEUFS) (version française) : MEGARACE TEL MORTAL KOMBAT 300 F JURASSIC PARK POWERMONGER TEL DUNE 449 F TERMINATOR ANOTHER WORLD 349 F FIFA SOCCER TOMCAT ALIFY

NEO - GEO

CONSOLE NEO-GEO" 1490 F (+ DE 300 JEUX DISPO.) LE PLUS GRAND CHOIX DE FRANCE Exemple de prix occasion :
ALT OF FIGHTING II 999 F SUPEL SIDEDCES 2

999 F WORD HEIOS 2 FO FATAL FREY SPECIAL NOUVEAUTES :

THE COLUMN WED SER

NEC

CONSOLE PORTABLE OF TURBOY 9.95 F. LARCADE CARD + 1 JEH. 800 F. + 500 JEUX DISPONIBLES

HU-CARD + CD ROM à partir de 69 F 99 E QUINTUPLEUR

3 DO

+ 200 JEUX DISPONIBLES NEUFS ET OCCASIONS

AMIGA CD 32

CONSOLE (neuve) + 2 Jesz 1490 F + 200 JEUX DISPONIBLES NEUFS ET OCCASIONS

JAGUAR

CONSOLE JAGUAR TEL + 30 JEUX DISPONIBLES

OVERGAME MACHINE CX

La puissance de l'arcade dans la paume de votre main III

pre console d'arcade par les magazines de jeux vidéo ! Plus de III jeux d'arcade disponibles à la foration et à il vente ...



1590 F

TOTAL A PAYER

RAYON GOODIES

Films K7 vidéo DRAGON BALL Z, version original PAL, volume 1 à 12 PRIX UNITAIRE 179 F
RAMICARD à partir de 5 F
PISTOLET LOCK-ON 279 F
HEROE COLLECTION (les 10 cartes) 30 F
TEE SHIRT officiel DRAGON BALL Z 99 F
Pin's DRAGON BALL Z 39 F
(Cardess, Cartes DBZ, Posters, Figurines, Puzzles, Magnets, Albums _)

GAME-BOY (+ M 600 JEUX DISPONIBLES)

Neuve Occasion CONSOLE GAME-BOY (Française) 299 SUPER GAME-BOY 499 F LOUPE LIGHT BOY 59 F PACK BATTERIE (12H) 129 F GAME-GENIE (neuf) 249 F ADAPTATEUR SECTEUR 69 F ADAPT. ALLUME OGARE 99 F

Example de par (leur d'ocenien) (version françoise):
FORTRESS OF FEAR 49 II CASTELVANIA
CASTELVANIA
79 II SUPER MARIO (AND 1)
BATMAN 99 F ASTERIX II 99 F MORTAL KOMBAT 175 H 139 F SUPER MARIO LAND 2175 F 175 F ZELDA

Exemple de prix (HIX MIXES) (versise hexpise):
POWER RANGERS 249 F LE LIVRE DE LA JUNGLE 259 F DONKEY KONG 269 F 259 F WORLD CUP USA 94289 F 269 F SCHTROUMPES 249 F MORTAL KOMBAT II
SUPER MARIO LAND 3 249 F COOL SPOT

NES (+ DE 1500 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE neuve + 2 MANETTES 249 F **GAME GENIE** 199 F SUPER PROMO JEUX US neuf: 49 F SUPER MARIO 3 49 F BATM 49 F ADAPTATEUR GAME KEY (pour jeux US) 49 F BATMAN 49 F DUCK TALES Example de prix (JEUX MEUFS) (version française) : 199 E LEUVRE DE LA JUNGLE 259 F SCHTROUMPFS 199 F MEGAMAN 5 299 F ASTERIX

SUPER-MINTENDO / SUPER FAMICOM / SUPER MES

CONSQLE SUPER-NINTENDO Française neuvo: CONSOLE + STREET FIGHTER # 490 F MANETTE SUPER 4 79 F Nouvelle ADAPTATEUR 60 Hz 99 F RALLONGE MANETTE 39 F

199 F 2 MANETTES INFRA ROUGE 299 F (+ DE 2500 JEUX DISPONIBLES)

SUPER PROMO COOL SPOT

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) : 99 F ALIEN III 199 F SUPER STARWARS 269 F 99 F JURASSIC PARK LILTRAMAN 199 F ZELDA III 269 F FLASHBACK ROAD RUNNER R TYPE 130 F ALADDIN YOUNG MERLIN MARKO ALL STARS 249 F FI POLE POSITION 339 F MORTAL KOMBAT 169 F STARWING 169 F STREET HIGHTER 2 TURBO 249 F DRAONG BALL Z 349 WORD FAGLE BASKET 169 # SUPER MARIO KART 269 F NBA JAM Example de prix (XUX NEUFS) (version frençaise) :
VIRTUAL SOCCER 249 F ECOLE DES CHAMPIONS 249 F ECOLE DES CHAMPIONS MORTAL KOMBAT II 549 P MYSTIC QUEST 399 F ROCK'N ROLL RACING 489 F ACTRAISER 2 TEL DRAGON BALL 2 3 (JAP) TEL **ECHINICY** A30 F FIFA SOCCER F I POLE POSITION 2 TEL SOCCER SHOOTOUT (US) 499 F LE LIVRE DE LA JUNGLE 449 F FATAL FURY II TEL 449 F SUPER STREET FIGHTER POST PIGHTER'S HISTORY SUPER ADVENTURE 11449 F BUGGS BUNNY 549 1 PEPSI JAMMIT TEL. DRAGON BALL Z 2 TEL

NOUS ACHETONS

(Paiement immédiat ou bon d'achat)

vos consoles ainsi que la majorité de vos - AME-GEAR •MEGADRIVE •MLE - U •GAME-BOY • CD ROM PC SUPER-NINTENDO ◆NEO-GEO ◆3DO

Paiement immédiat au magasin ou sous

72 heures pour la province et échangeons = s jeux sur : ●N.E.S ●CD 32

MASTER-SYSTEM ○ MEC -LYNX

(Exhange exclusivement) au magasin)

RAYON CD ROM PC & MAC CDI PHILIPS

+ 400 JEUX NEUFS & OCCASIONS

VENTE PAR CORRESPONDANCE

LIVRAISÓN COLISSIMO (Commande à Paris exclusivement)

NOUS DISPOSONS EN STOCK DE PRESQUE TOUS LES TITRES EN **NEUF OU EN OCCASION POUR** TOUTES LES CONSOLES.

N'HÉSITEZ PAS A NOUS LES DEMANDER ..

BON DE COMMANDE EXPRESS : A retourner exclusivement à SCORE GAMES 17, rue des Ecoles 75005 PARIS - Tél. : (1) 43 290 290 +

NOM			OM
CODE POSTAL		VILLE	
			JR :
TITRE	CONSOLE	PRIX	Je règle par : MANDAT LETTRE 🗆
			MANDAT LETTRE
	1		CHEQUE D CARTE BLEUE D

Nº | | | | | | | | | | | | | | Date expiration: . . / . . FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux : 30 F) CONSOLE : 60 F | 30 F Signature.....

p etites a nnonces

Vds Atari 520 STE + |x TRE px 2 700 F ou éch. contre néo-géo. Cédric GAUTIER, 16, impasse du Serpolet, 50200 Coutences. Tél. - 33 ap 5.8 kg.

Vds Rusning Beat, Spider Man, WWF to éch. les 3 contre D8Z 2 ou 3. Yennick HERNANDEZ, 48, chamin III notre Dame, Saint-Martin, 34300 Agde. 761: 67.94.06.51

Vds A 500 + ext + jx + joy + souris + tapis + boile px: 2 000 F. Sébastien CREUSILLET, 37, chemin de Groslay, 93000 Boblgmy. Tél.: (16-1) 48.48.21.23

Vds SFC compl. (tbe, boile) + canto + Street 2 px: 1 490 F. Olivier TACO, 7, square de Gascogne, 75020 Paris. Tel.: (16-1) 43.67.13.27

Vds Tiny Toon, Starfox et Mario Kart px : 250 å 300 F. Azouz, 78017 Puris. Ydi. : (18-1) 42.27.50.74

Vds 3 Oa + 2 pr. Horde, Teclips 3 800 F à déb. Haldim RAHMANI, 97, rue de la Folie Mericourt, 75011 Paris. Tél.: (16-1) 47,00.89.83

Vds néo-péo + jx ou sépare. Leurent NEMER. Les Arpéges, bél.: L. 17, 13400 Aubegne. Tél.: 42-03-84-75

Vds CPC 6128 + 50 jx + 2 joy ST + prog. Basic px: 2 000 F. Guillauma BLAIN, 6, chemin de Grandvaux, 69130 Egully. Tél.: 78.33.68.09

Vds Amiga 2000 + écran + 3 drive + carte AT + très nix disks! Matthleu FAVRE-TAYLAZ, 7, montée des Escalles, 30133 Les Angles. Tél.: 90.25.38.64 M.R.

Vds Secret of Mans (Snes): 370 F, Star War III. Fam) px: 200 F. Romain BAUDIN, 3, bd Turgot, 13012 Marsellie. Tél.: 91.06.23.14

Vds ;x d'Arcades (SF II, Boxe, U-Oragon...) bb. Laurent AtACNE, 4, allée du Pont de Madame, appt. nº 139, 33700 Merignac. Yék.: 58.47.39.92

Vds Atari 1040 + 10 jx + joys m : 2000 F. Julien BRAMARD, 21; rue de la Folleragnauft, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.73.55.73

Vds Méga CD 2 + Sonic CO, px: 1 000 F. Alain BACONNET, 4, allée Luill, 93270 Sewran. Tél.: (15-1) 43.84.32.68 ap. 17 h

Vds Fury 2, A. of Fighting, V-Point (néc-géo) + G.n'gost, Contra... Christophe LAMOTTE, 22, rue C. Clamencoau, 82170 Varres. Y&L: (15-1) 48-516.58 Vds moni coul. pour toutes consoles px: 900 F Dominique: GASNIER, route de Mulsames, 72230 Rusudin. Tél.: 43.75.75.73

Vds Arriga 32 ss gar. + 3 jr. (Microlosm) px: 2.090 f. Jérémy BENICHOU, 02, ché Germain Pottler, 78540 Vernouillet. Til.: (16-1) 33,71,01,46

Vds 3 de neuve + 1 jau + CO déme + man. px: 3 800 F. Sanoit Stiviter, S1, rue des Alisiers, 57000 Metz. Tél.: 87.56.90.80

Vds &ch. Virtus, Racing, Winter Challenge, D8. 23 (SFC), NSA, Jam... Marguertia DORAIC, 18, rue des Droits de l'Homme, 51000 Challocs-sur-Marris, 761, 28,85,30,71

Vds Jaguar Fra., complète + 2° man. + jeu the pr : 2 100 F. Christophe COMMULE, 3, rue Pierre Mendes France, 92290 Chateney, Tél. : (18-1) 47.02 49.51

Vds nox ix 68, ach. Snin (ix) another W; Zelda 3. FFS, px: 500 F. Sébastien MONREAL, Kergelonner, 56110 Gourin. 761: 97.23.62.83

Vds Arcades système + caris Lamms Street Fighter 2 + 1 man px: 3 500 F Harry SAME, 57, rue Clisson, 75013 Paris. Tél.: (16-1) 45.85.98.27

Vds Atari 520 SY + jx + main. + mon. coul. + Redec. + imp. lbe px: 4 250 F. Patrice KHUY, 22, nua Branly, 95140 Barges-lea-Gonessa. Ydl.: (16-1) 30.86.65.74

Vds Amiga CO 32 + 9 jx (Microcosm) px : 3 500 F. Bermain AUBERT, 31, rue de la Croix, 22100 Dinan. Tél. : 96.65.05.23

Vds Alani 1040 STF the + 42 g + carte Son difmo etc... Ermel SAUVETRE, Harneeu Cambernon, 50650 Annovilla, Tét.: 33,47,77,00

Vès Amiga CD 32 bits ss gar + 8 jx px : 2 000 F. Alexandre 9ARBIER, 21, rue du Pars, 45000 Oridans. Tél. : 38.82.30.56

Vds: 3 DO FZ 1 (tbs. bolte, v Ps#NT SC) Jeen-François CAMPOS, 34, rue Drouot, 75009 Paris. Tél.; (15-1) 42:48:07.21

Vds COI Philips + 9 CO as gor. Thibault DOURIS, 163, Parc de Cassan, 95290 L'isle-Adem. Tél.: (16-1) 34.89.53.20

Vds 65 32 + 5 (x (Microcusm) px: 3 000 F. Christophe FONTAINE, 12, rue Hanri Labasque, 77400 Lagny, Tát. : (16-1) 50.07.11.68

Vds CD 32 - 7 jx (Microcosm, Sens-Soccer... px : 2 600 F. Salphane BURIN, 44, rue des Libes 95150 Taverny, Tél. : (16-1) 39.95.74.15

Vôs Jaguar USA (60 H2) + 3 pt pt : 2 000 F å dén. Arnault CARAZZO, 13, rue de Toureine, 95460-Ezanville, Tél. : (16-1) 39.91.85.82

Vds 1040 STE + Joy + Souris + 60 Jx + disks vierges px: 1 600 F. Maximon HUGUES, 29, av. Charles Corbibres, 34500 Marsillargues. Tds.: 57.71.67.88

Vás K7 du CES Las Vogas (Nm. 64 bits...) px à déb. Michael SABOUN, 13, àv. Nationale, 81369 Massy. Tél.: (16-1) 68.30.80.42

Vds Atari 1040 STF + écran + jx px; 1 500 F. Nicolas FOURNIE, 45, rue Michalet, 92000 Asnières. Tél.: (16-1) 47.91.15.28

Vds COI Philips + T. C + souns + 6 CD : 2 500 F (tbs). Cyrill CHAPULUT, 12, rue dex Poissonniers, 92200 Neuilly. Tél. : (18-1) 48.37.34.73

Vds Amiga CD 32 + 4 jx + Pad + 4 j (Microcosm) px: 2 000 F. Eric HERITIER, 5 rue d'Absoce, 31170 Tournefoulle. Tál.: 61.07.15.34

Vds Pack SF II Starwing, SC Vania 4, Action Replay: 850 F. Frédéric BORDEY, 25, rue du Cimetière, 96230 Soisy-aous-Montenorancy, Tél.: (16-1) 38.89.06.09

Vds A500 + 130 px + joy + souris + util px: 1 400 F.: Dallbor CEICO, 7, allée Jean-Bancel, 93340 Le Reincy: Tél.: (16-1) 43:01:10:30

Vds ASOC + 2 joys + sourts + jx ou éch. contre néo-péc + jx. Franck. Tél. : (15-1) 30:37.25.71

Vds CPC 6128 + moni. coul. + 200 jx 1 500 F bu ctre MCD. Ludovic ZAJONZ, 1480, rue Augustin Bay, 59890 Vieux-Condé. Tél.: 27.25.14.73

Vds Bome d'Arcade + 3 cartes Jamma (Street Fighler R...). Stéphene ABDELLI, 180, rue Professeur Benuvisage, 89008 Lyon. 761.: 78,74,83,79

LYNX

Yds js MD the px: 100 à 250 F, vds js Lyrs: ss not px: 50 F.Thomas MALISCHEWSKI, 15, rue de Lucheux, 62172 Bouvigny-Boyettes. Tdl.: 21.29.67.53 Vds un fot de 15 jx Lyrx + sacoche gratuit px: 1 500 F. Otivier DERARB, 28, allée Hadrien, 09120 Vaulx-en-Velln. Tél.: 78.79.29.48

Vds Lynx + 8 jx (Bahmar) px: 600 F. Johnen PRINCELER, 6, qual Turckelm, 67000 Strasbourg. Tál.: 98.32.57.64

GAME BOY

Vds jeut GB Missic Ouest px : 120 F; Tini Toon px : 110 F + 6 pr III 80 F å 120 F; Christopha PGNSEEL, 160, rua de Dunkerque, B2500 St-Omer. Tél. : 21.38.89.43

Vớs 14 jx 08 tiệs 100 F vớs, ach., éch jx G8 Vớs jx NG the Armand ROLL, 17, rue Pierre Curie, 91170 Viry-Chatillon, Tél.: (16-1) 69,24.41.12

Vds G8 ÷ 6 jx (MK; Sml; Lah etc...) + loape ÷ saccère px : 500 F. Gulllaumn BDITELLE, 3, rus J. J. Roussanu, 02820 St-Ermo-Outre-ot-Re-mocour. Tél.; 23,24,22,81

DIVERS

Vds.néo + man. + FF2 + Side Kick + III. Lord + Trasm + Viewpo-m px: 4 000 F tbe. Brume PLERRE, 1/115, rés. des Fontaines, 92800 Puteuro. Tél.: (16-1) 47.73.65.14

Vás Amiga CD 32 + 10 Jx (Microcosm, Zoot...) px : 2 100 F. Ludovic DERUFFE, 71, av. Jean-Batiste Champeval, 94000 Créteil. 76l. : (16–1) 42.07.46.04

Vás néo-géa + man. + Side fück + M. Lord + FF2 + Viewpoin - 7 rism px : 3 500 F. Bruso-PlEARE, 1, rés. des Fenteines, 92900 Puteaux. Tél.: (16-1) 47:73:85.14

Vds Amiga 500 ach. Zelda (GB) éch. jx Snin (DIO. José RIBERRO, 2, rue Feigulére, B4000 Créteil. Tél. : (16-1) 43.39.98.73

Vde ou éch: Fatel Fury 2 sur NG px : 800 F (the). Stophane LAURENT, 94, rue du 8 Mai, 52138 Douwrin. Tál. : 21.79.81.55

Vida não gáo + 2 man. + M. Lord px : 2 100 F F. Fitty px : 750 F vida MD + Aladdin px : 850 F. Sometuck NACNAMPASSACK, 7, av. Thiors, 08000 Mco. Tél.: 93.88.58.24

Vds js SFC DBZ 3; R. Type 3; Mana px: 275 à 430 ff et Nec src Card + js. Alenn KERROUX, 17, rue Kaintrailles, 75013 Paris. Tél.: (16-1) 44.23.70.39

Vds ou ech. WH2 px: 850 F art of F, 550 F (port compris). Jean-Armand VUILLEMIN, Léo, 3, rue Raymond Poistoaré, 10000 Trayes. Tél.: 25.42.17.35 ap. 19 h

Vds néo géo + man. + 2 jx : Base B. II et Roboer. px : 2 500 F. Sébastien MAGNY, Olizy-sur-Chiers, 55700 Stanay. Tél. : 29.80.34.98

Vds SF2, Super off Road et Pariodus px: 200 F (Snin). GWes GAULIER, rue Eresme Guiches, 13220 Chateauneuf-les-Marilgues. 76: 42 75 72 58

Vds néd-géo + 4 |x (Samu., FF Spé., Alof 2) vds Amiga + |x. Cédric PICARD, 3, rue Pierre Haffner, 57200 Sarreguemines. Tél.: 87.98.65.74

Vds Art Book S. Fighters 2 px: 350 F + CD nbo-géo → man. → F. Fury 2 à 1 980 F (port compris). Khampel VICHIDVONGSA, 16, av. 550 May 16, 46,68,16,95

Vds n60-g60 + 5 jx + 2 man. : 4 500 F. Antelne TERRIENNE, 220, rue du Roussilion, 64100 Orange. Tól. : 90.34.44.19 ap. de 19 à 20 h

Vds, ach., éch. þe Nim Snin DB 2 px : 3 450 F ach. DB 2 Manga Fra. Frédéric MENAGER, 41, rue de le Parolsse, 78000 Versalties. Tél. : (16-1) 39.50.06.11

Vds jx the de 150 à 250 F. Jérémy BEGHAIN, & rue Rabetain, 59115 Leons, Tél. : 20,92,52,60

Vds éch., jx neo-géo Spin Master, vds Side Kicks... M. Card. Yannick SALUS, 30, rus Lemartine, 69400 Villetranche-sur-Saône. 761: 78.72.85.37

Vds GG + sdapt. + 4 px (Shinobi, balman...) the px: 900 F. Philippe RintERI, 1, rue de Plaisance, 82250 La Garanne-Colombes. IIII).: (18-1) 47.81.94.71 sp. 19 h

Vds p. NG: 3 CB. Samura, FF Spécial. Cédria PICARD, 3, rue Pierre Haffner, 87200 Sarreguemines. Yél.: 87.98.85.74

Vds Ch. Final Faniazy 2; vds DBZ 3, vds MD. Alexandre SPIGHT, Petit Chemin de Serres, Villa III Jeandre, 84200 Carpentras. Tál.: 90.60.93.31

Vda néo-gáo + 4 jx (art of Fighting...)px : 3 000 F. Small 80URIA, 14, rue dos Vignes Blanchos, 78420 Carrières-sur-Sains. Tél. : (18-1) 38.13.44.47

Bon pour une annonce gratuite*

Écrivez lisiblement en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement) et ne cochez qu'une rubrique. Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc donner toutes les coordonnées utiles. Les petites annonces sont gratuites. Seules les annonces rédigées sur le bon à découper original de CE numéro, valable pour UNE seule petite annonce, seront publiées. Nous publicrons prioritairement les annonces des lecteurs abonnés, qui joindront l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnement. Nous éliminerons impitoyablement les

annonces douteuses, susceptibles d'émaner de pirates. La loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde pour l'usage privé de celul à qui est fourni le logiciel. Toute autre reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par la loi. L'article 425 du Code pénal stipule que « la contrefaçon sur le territoire français est punie d'un emprisonnement de trois mois à deux ans et d'une amende de 6 000 à 120 000 francs ou de l'une de ces deux peines seulement ». Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

RUBRIQUE a retou	urner à Consoles + P.A.: 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15. Consoles + n° 35
CHOISIE:	MACHINES
	□ PC Engine
ACHATS	□ Megadrive
	NOM:
VENTES	PRÉNOM: NES
	□ Game Boy
ÉCHANGES	ADRESSE: Lynx
CLUBS	Divers
	ajouter 16.1 pour Paris et R.P.

Vds final Match Tennis + Tale of Monster Path: 150 F. Florian PAMBRUN, 24, rue Léon-Fret, 75011 Paris. Tél.: (16-1) 43.71.43.24.

Vds GT Turbo + Grafx 2 + 9 jeux (Adu. Island etc.): 1 275 F. Julien NICCLET, 18, cité Rockembeau, 37500 Chinon. Tél.: 47.93.06.03.

Vús ja Nes de 100 à 200 F : SMB1, 2, 3, Picsou... Christophe PANASSIE, Chemin de la Molle, 82000 Montauben. Tél. : 83.23.09.18.

ACHATS

Ach. jx de rôles sur Md (Phantasy Star 2, Landstaller...). Yannick PETITIER, 12, rue du Gros chêne, 92370 Chaville. Tél. : (16-1) 47.50.84.73

Ach. Ix sur Amiga CD 32 env. listes et px. Yenn ARSENE, Z, impasse de la Poste, 62158 L'Arbret. Tél. : 21.48.28.29

Ach. jx S. Nin.: Magical Quest, Sim City false offres. Aurèlise MORIN, Les Mullons, 18100 St-Brica. Tél.: 45.32.03.25

Ach. je World Jockey, Twin Bee PC Denjinn, Time Cruise 2. Freddy VOGT, 26 bis, rue du Colombier Lanore, 63200 Riom. Tél. : 73.38.65.82

ÉCHANGES

Ech. Contra 3 + Roadrunner's Ninja 4 ou vds 250 è 300 F. Damier SAMSOEN, 33, aire dis Paro, 13770 Venelles. Tél. : 42.54.05.39

Éch. Zeide 3, Plotwings Nacaps + 6 jx ctre 2 jx de rôle. Alexandre FLAMME, 2, place Molière, 50300 Avranches. Tél.: 33.70.95.66

Ech. méga CD2 contre il jx MD. Jean-Luc LO-RENTE, 43340 Saint-Hann. Tél. : 71,08,29,18

Sch. sur MD Jurassic Park ou David Robinson stre Jungle Strike. Richard COSTA, 55, bd Van Isaghem, 44000 Nantes. Tél.: 51.81.07.53

Éch. SFC + DBZ 3 + Goemon 2 + Poptwin 2 ctre néo G + 1 jeu ou vds 1 400 F. Nicolas LALARME, 4, hamsau des Accacias, 77250 Villacert. Tél. : {16-1) 84.24.90.97

Éch. vds jx Snin : S. Battletanks Stike Eagle SDO Starwing. Alf KHAGUIS. Tél. : (18-1) 39.57.61.88

Ech. jx Snin cher. préférence Sim City. Sylvain MARTEL, La Rochette, 28110 Le Polit-Sigillet. Tét.: 75.27.31.10

Éch. jx M-Kombe et Mr Nutz sur Snin rech. R 1 1/2 Dball Z 2. Alexandra JüSSERAND, Vtal., 01318 Pollist. Tél. : 74.25.73.54

Éch. Snis (USA) + 3 [x (DBZ 3) + adapt, contre duo. Renaud COLLIGNON, 53, rue de Monthermé, 08000 Charteville-Mézières. 761. : 24.58.34,71

Éch. Jx Snin Zeida 3 ctre II. of Mans at S. R-Type ctre sutre. Meli DOKIC, Parc Municipal, bêt. ; C2, 78250 Meulan. Tét. ; (16-1) 34,74,79,03

Éch. S. Aleste, S. Swiv, Ghouls'n'Ghosts cire DB 2 Il Fr. Axelay... Nicolas LOURS, 16, rue de la Cossonière, 45100 Orléans. Tél.: 38.58.54.92

Éch. Snin + 8 jx + adapt, ctre néo-géo + ju. Vincent BEAU, 29, allée des Fougères, 95220 Herblay. Tél. : (16-1) 34.50.94.08

Ech. MO + 12 jx + 2 man. ctre Snin + jx. Philippe ISSOREL, 39, av. Sid Bratilm les Rêves d'Or, bât. : C, 06130 Grasse. Tét. : 83.09.17.88

Éch. sur Snin Pooky and Rocky et Addams Family. Enwan CUELHE, 17, rue Louise Michel, 38100 Grenoble. Tél.: 78.49.57.86

Éch. art. of Fighting ctra S. Sidekick ou W. Heroes 2. Frédéric BONNET, 21, rue lie la République, 07130 Saint-Peray. Tél. : 75.40.50,89

Ect. Snin M. World Zelda III contre DBZ III EF II turbo, M. Combat. Armeud MAGNI, Renfort, St-Christie d'Armagnac, 32370 Manciet.

Éch. Shining in the Darkness Mickey (I Super Hy Dilide VS jeu de rôles. Pierre-Louis ROUK, Quartier Fleur de Mai, 26110 Ste-Jaille. Tél.: 75,27.32,47

Éch. SF 2 7, lost Viking che NBA Jam, Flash Back, DBZ 2, Stéphane HUREAU, Route d'Igason, 52, 38300 Lourdouex. Tél. ; 54.06.42.11 Éch. néo géo + jx contre CD Rom Nec + Quint + jx. Sébastion BARBERAT, 15, rue Lamartine, 69150 Decines. Tél. : 72.02.04.92

Ech. MD + 2 man. + Game Adapt + 12 jx contra néo-géo + 1 jeu. Vincent VENDEMINI, 10, sue de la Craffe, 54000 Nancy. Tél. : 83.37.61.82

Éch. jx Snin (Mortal Kombet, FF etc) Art of Fighting. Julian FEVRES, 51, Impasse des Sources, 63000 Clermont-Ferrand. Tél.: 73.90.96.69

Ech. ach. jx sur GG, Snin, Lynx. Rech. contacts Lyon. Franck VERDIER, 79, chemin des Broussetières, 66126 Brindes. Tél.: 78.45.07.22

Ech. Bubsy VS Jimmy Conners, rech. NBA Jarr. Tektin CHAO, 32, rue Ernest Renan, 75015 Paris. Tél.: (18-1) 43.06.29,40

Ech. ou vớs néo-géo + 3 jx + 1 man. ctre Jaguar + 5 jx (3 000 F). Vincent MAUREL, 49, bd Sta Rose, 13011 Marseille. Tél. : 91.36.02.45

Éch. ou vids jx Snin. Laurent WAWRZYNIAK, av. de l'Earope, Pavillon Jurs, E. 4, nº 11, 56320 Haubourdie. Tét. : 20.07.83.28

Ech. NBA Jam, Fifa Soccer ctre Moriai Kombat, PSG Champ. Frédéric BLANC, 10, lot les Rouyres, 34120 Lézignan-Le-Cèbe. Tél.: 67.99.29.77

Éch. Nes + 2 man.+ 6 jx (MM2, SMB 2, Starvar) ctre Snin + jx ou vds 1 000 F. Bruno IMBISCUSO, Chomin Perrey Fourmotot, 27500 Pont-Audemer. Tél.: 32.57.43.23

Éch. ach. jx MD et SN. Sam APIC, 132, rue de Charanton, 76012 Paris. Yél.: {16-1} 43.68.02.04

Éch. jx sur Snes et Snin. Cédric PRESLES, 3, rue du Potager, 93250 Villemomble.

Éch. MO + 3 man. + 26 μ (Sonic 3, SF II, MK...) cire néo-gèo $+\mu$ + 2 man. Démitri POLOCZANSKI, 8, altée des Liles, 08400 Challerange. Tél.: 24.71.13.85

Ech. MD + 5 \mid x + 2 pads ctre S. Nin. + 3 \mid x + 2 Pads. Nicotas COUTANT, 1, rue du Vieux Logis, 85390 Chevagnes-les-Redoux. Tél. : 51.92.40.28

Ech. sur Snin: Bubsy (US) ctre jx de basket et nutres... Guillasme GOUILLART, 46, rue F. Chopin, 62580 Virny. Tél.: 21.59.82.12

Éch. Samourai-Sha VS art of Fighting 2 ou autre. Marcel OWONA, 11 for, rue Gustave Rey, 92250 La Garenne-Colombes. Tél.: (16-1) 47.84.07.95

Éch. S. Nin. + 9 jx (NBA Jam...) + Ouin. T. + S. Scope ctre néc-géo + jeu. Cédric BURLOT, 5, rue Girardon, 76000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.53.02.78

Éch. sur Snin Timht Fighters cire Mégam X ou Daz 3. Alexandre STOJANOV, 13, Boucles des Près, St-Pierre, 57100 Thionville. Tét. : 82.34.07.85

Éch. Snin + 6 jx ctre Amige CD 32 ou Jaguar. Alexandre MESTCHERINOFF, 9, Impasse du TOrkin, 69290 Crapone. Tél.: 78.57.25.25

Éch. Mario all Stars contre Mr Nutz ou Bubsy sur Snin. Jacques WALKOWICZ, Les Cocaliles Vers, 81190 Mirandol. Tél.: 63.38.57.50

Éch. Snes + jx ctre CD 32 + 1 jeu. Semuel PETAT, 7, cité Solazzar, nº 80, 65000 Tarbés.

Éch. sur GG: Mickey, II. Duck ctre Mickey 2, C. Rock 2... Christophe CORRE, 27, Impasse du Bois Martineau, B5160 Saint-Jean-de-Monts. Tél.: 51.58.84.28

Ech. ach. jx sur MD: 75 F rech. jx de rôles. David RESMOND, 13, cité Yves-le-Bourge, 22110 Rostronen. Tél. : 96.29.11,79

Éch. ou vds jx Snes (the 7th Saga; King Arthur World). Mathinu REBERGUÉ, 12, bd Bessières, 75017 Paris.

Ech. Snin + 8 |x + 4 man, stre néo-géo + 2 ou 3 |x + man. Alaxis FRADET, 33, rue Etxupée, 78000 Rouen. Tél. : 35,07.14.60

Ech. jx Snin (nbs Jam, SF II T, Zeida 3...) ctre Sacrel of Mana... Othvier GUILPIN, 8, rue du Cornet, 49100 Angers, Tét. : 41.88.31.26

Éch. Flashback ctre Final Fantasy. Oidier LEPERE, 14, rue de Madagascar, 71200 Le Creusat. Tél.: 85.60.28.38

Éch. Snin + 5 man. + 12 jx ctre néo + 3 jx + 2 man. Brégory MOSCATELLI, 4, rus du Bollemberg, 68250 Gundalshnim. Tél. : 89.49.73.80

Éch. ach. vds jx sur néo, SFC, Super CD Nec vds: Fatal Fury II: 700 F. Yannick GDMSAT, B, rue Lefebvre, 75015 Paris. Tél.: (16-1) 45,31,58,14

6ch. Nhipa Hockey 93' Snin ctre DBZ II ou Sim-City Snin. Nicotea MANCEAU, 10, rus Joileilet, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 46.36.35.92

RESULTATS DU CONCOURS

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

paru dans le numéro 33 de

CONSOLEST

1er prix :

UNE TÉLÉVISION, UNE SUPER NINTENDO, UN JEU ROCK'N ROLL RACING

Jonathan ZICOLA - Orange

du 2ème au 5ème prix :

Une Super Nintendo Un jeu Rock'N Roll Racing

Jacques MORISSE - Le Havre Gilles DHERSE - Le Mans Georges SALUARD - Brétigny s/Orge Veasna KHING - Arceuil

du 6ème au 20ème prix :

Un jeu Rock'N Roll Racing

Stéphane VIGNÉ - La Bouexière
Cédric GOULIER - Auxerre
Rachid BOBDIL - Champigny s/Marne
Mick ESPOSITO - Marseille (11)
Erik PINON - Olliergues
Jean-Christophe BARTOLI - Décines
Jean-Christophe PICONE - Marseille (14)
Daniel RAUCH - Juvignac
Willy FELTRIN - Tuchan
Serge BRIFFAUD - Valenton
Henri RENAULT - Le Havre
Matthieu GUISDON - Saint Berthevin

Germaine LEYSSÈNE - Panazol

Marc SKRZYPCZAK - Vincennes

Philippe PASSERELLE - Evreux

NOTATION

Consoles+ utilise un système de notation complet pour vous donner la vision la plus juste des jeux testés. Voilà comment il fonctionne.

NOMBRE DE JOUEURS: Nombre de joueurs, simultanément ou non.

CONTROLE: Est-il humainement possible d'éviter le tir de ces aliens ou le joystick donne-t-il l'impression de flou, d'imprécision? En d'autres termes, le joystick répond-il bien? Une appréciation indispensable. DIFFICULTE: Le jeu est-il facile, movennement difficile ou très difficile? Si vous êtes un "pro" du joystick, vous finirez rapidement un jeu facile, si vous êtes moins bon, un jeu trop dur vous dégoûtera. NIVEAU DE DIFFICULTE: Si le jeu permet de choisir entre plusieurs niveaux de difficulté, leur nombre est indiqué ici (à ne pas confondre avec la difficulté proprement dite du jeu, jugée sur le niveau le plus élevé). CONTINUE: Les crédits vous permettent parfois de reprendre le jeu à l'endroit où vous êtes mort (ou un peu avant) sans avoir à recommencer à zéro. Il s'agit du nombre de fois où vous pouvez utiliser cette option.

PRESENTATION: Il est important pour un jeu d'avoir une documentation claire, si possible en français. Les options qui apparaissent à l'écran sont-elles aisément compréhensibles? Quelles sont les aides apportées

au joueur? Etc.

GRAPHISMES: Les décors sont-ils beaux et variés, les sprites nombreux, très colorés? Les graphismes sont non seulement jugés en fonction de leur qualité esthétique, mais aussi en fonction de ce qu'ils apportent vraiment au jeu.

ANIMATION: Ce ne sont pas les graphismes, c'est le mouvement des graphismes. L'animation est-elle fluide? Rapide? Même avec de nombreux sprites? D'énormes monstres? Sans doute l'un des critères les plus importants.

MUSIQUE: Qu'il s'agisse de l'intro ou du ieu en luimême, la musique apporte un "plus" certain. Est-elle de qualité, pas trop répétitive et lassante?

BRUITAGES: Ce sont eux qui mettent la touche finale à l'ambiance d'une partie. À-t-on droit à des tirs laser dignes de la Guerre des étoiles ou aux simples bipbip d'un PC asthmatique? Un facteur à ne pas sous-estimer.

DUREE DE VIE: Combien de temps ce jeu va-t-il vous passionner? Deux jours? Une semaine? Un mois? Ou dix minutes!

JOUABILITE: Les commandes sont simples et faciles à manier, la représentation claire, l'ergonomie soignée... ce programme est jouable! Résultat, vous ne pourrez pas en décrocher et y passerez nuit et jour. INTERET: Tout ça, c'est bien joli, mais ce jeu est-il bon? Aurez-vous du plaisir à y jouer? La note d'intérêt correspond à une valeur globale et prend en considération tous les autres facteurs énumérés. Attention, ce n'est pas la moyenne des autres notes!



PREVIEWS

Cette icône indique l'éditeur et le distributeur de la cartouche, sa date de sortie et la machine sur laquelle le jeu tourne.



EDITEUR: SEGA DISTRIBUTEUR: SEGA DISPONIBILITE: SEPT. JAPON PRIX: D

PLATES-FORMES 1 JOUEUR **CONTROLE: PARFAIT DIFFICULTE: MOYENNE NIVEAU DE DIFFICULTE: 1 CONTINUE: OUI**

PRESENTATION

L'intro animée a l'avantage d'être très rapide!

GRAPHISMES

90%

Fidèles au style "soniesque": des décors percutants et pleins de couleurs.

ANIMATION

94%

Les animations, soignées et efficaces, sont plus nombreuses que dans les versions précédentes.

MUSIQUE

Ambiance électro-acoustique des jeux vidéo traditionnels.

BRUITAGES

Marrants et très diversifiés!

DUREE DE VIE

88%

Passé les premiers, certains niveaux vous donneront un peu de mal.

JOUABILITE

No problemo. Votre hérisson mutant se met en boule plus vite que son ombre!

Des heures de bonheur en perspective! J'achète!

CODE DES PRIX UTILISÉ DANS CONSOLES +

A : jusqu'à 99 F. — B : de 100 à 199 F. — C : de 200 à 299 F. — D : de 300 à 399 F. — E : de 400 à 499 F. — F : de 500 à 699 F. — G: de 700 à 999 F. - H: de 1000 à 1499 F. -1 : de 1500 à 2 000 F.

NOTES

Nous ajoutons ici, entre parenthèses, les équivalences sur 20. 90 et + (18 et +); c'est un superbe ieu, peut-être un Méga-Hit Consoles+! A ne manquer sous aucun prétexte.

80-90 (16-18): un très, très bon ieu auquel il ne manque pas grand-chose pour être un Méga-Hit. Vous pouvez l'acheter

tranquillement.

65-80 (13-16): un bon petit jeu qui satisfera les amateurs du genre. 45-65 (9-13): un jeu très moyen... Pour acheter un jeu noté sous 65%, il faut vraiment vouloir posséder tous les jeux qui sortent. 30-45 (6-9); encore moins bon. Si vous achetez ce jeu, vous ne pourrez vous en prendre qu'à vousmême en cas de déception. Ze Killer n'est pas loin.

12-30 (2-6): un jeu nul! Quelques parties et, hop! à la poubelle. Hello Ze Killer, du travail!

12 et - (moins de 2): beurk! Quelle horreur! A n'acheter sous aucun prétexte.

MENTIONS SPECIALES

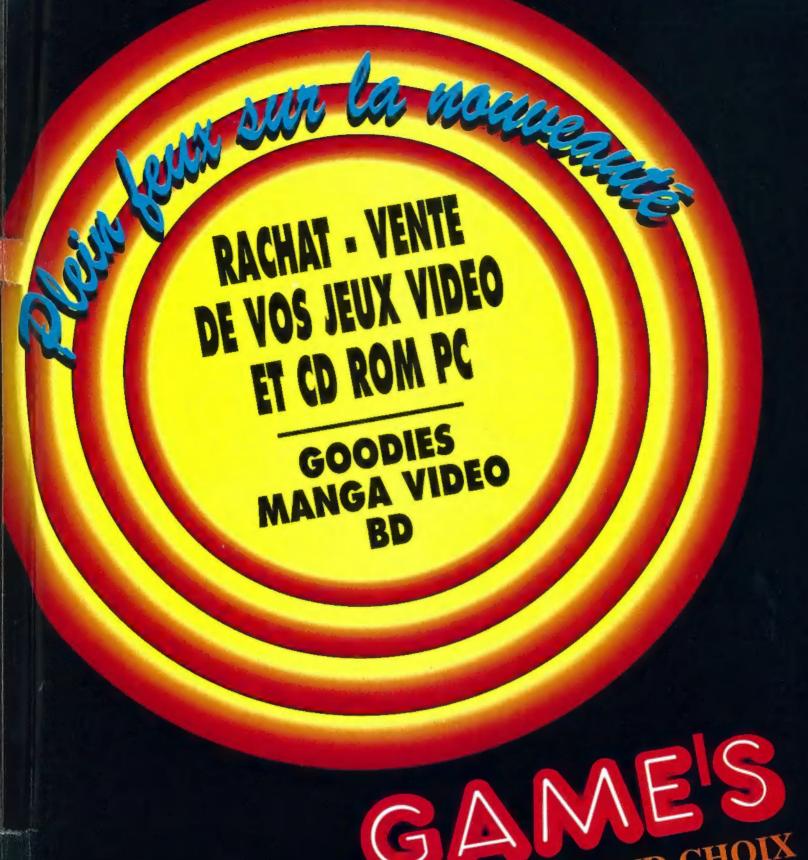
MEGA-HIT

Quand yous voyez "MEGA HIT" dans un test de jeu, cela signifie que Consoles+ l'a classé parmi les meilleurs! Si ce jeu tourne sur



CLASSIC

Ce sont des jeux géniaux mais plus 1 anciens. II s'agit de valeurs sûres. Si vous ne les avez pas encore. vous pouvez les acheter sans hésitation.



LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX

Centre commercial Halles du Beffroi Tél: 22 91 73 33

7 Raulevard Kennedy Tel: 93 22 55 21

Centre commercial Les 3 Fontaines Tél : 30 75 95 42

Grand Place Tél: 20 13 92 92

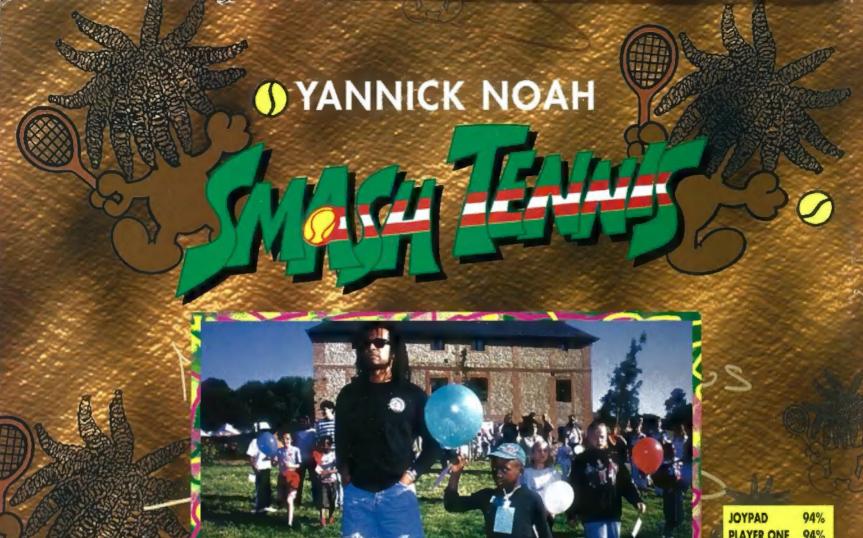
Espace St-Quentin Tél: 30 57 13 43

Centre commercial Tél: 39 55 19 20

Centre commercial Tél: 50 20 86 06

Centre commercial Tél: 34 65 18 81

*SERVICE ET AVANTAGES DU CLUB GAME'S PLUS (VOIR CONDITIONS DANS VOTRE MAGASIN GAME'S LE PLUS PROCHE ...)



PLAYER ONE 94% **SUPER POWER 91%**



namco







SMASH TENNIS est Vendu au profit de l'association Enfants de la Eure